

蝙蝠侠的罪恶之城
漫画英雄狂野回归



科隆、西雅图双城记
来自GC和PAX Prime的问候

10月中
本期零售价
￥10



www.popsoft.com.cn　2011年　总第382期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择

深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、任游软件。



BATTLEFIELD 3



ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

沉浮16年，英雄不褪色

如果你爱上过《矮人要塞》——无所不能的Roguelike

在线争锋：谁的艾泽拉斯在哭泣/金币交响曲
前线地带：英雄无敌VI/GC与PAX游戏展重要作品
评游析道：堡垒/侍魂・闪/当宝石遇到宝藏/科隆、西雅图双城记/挥动魔棒的女巫/“仙五”制作得失谈
软硬评析：索尼个人影音系统/让果粉发狂的外设
读编往来：战棋三国——黄巾之乱/中文桌游设计比赛（CBGDC）简介/《魔兽卡牌》15版简介



本期攻城略地
爱丽丝——疯狂回归

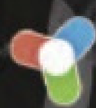











imcGAMES


HanbitSoft



OCTOBER

本月强档

怒潮

劫后的幸存者们在地球开始了全新的文明。他们使用地下掩体和没有被陨石碎块摧毁的“绿洲”充当据点，一些对辐射产生抗性的变异人族群还占据了巨大的赛车场以此为家。为了生存，他们（也许是它们）将废旧赛车零件组装起来，当成四处洗劫的交通工具。据点、流寇、变异怪兽和四轮全地形车，这就是《怒潮》中的废土。

3

3个月内即将发售的游戏有：



使命召唤——现代战争3
CALL OF DUTY: MW3



上古卷轴V——天际
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM



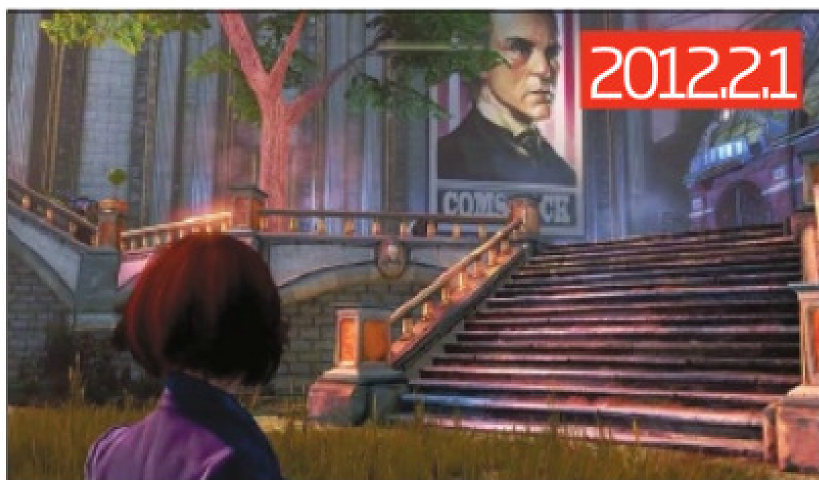
刺客信条——启示录
ASSASSIN'S CREED REVELATIONS



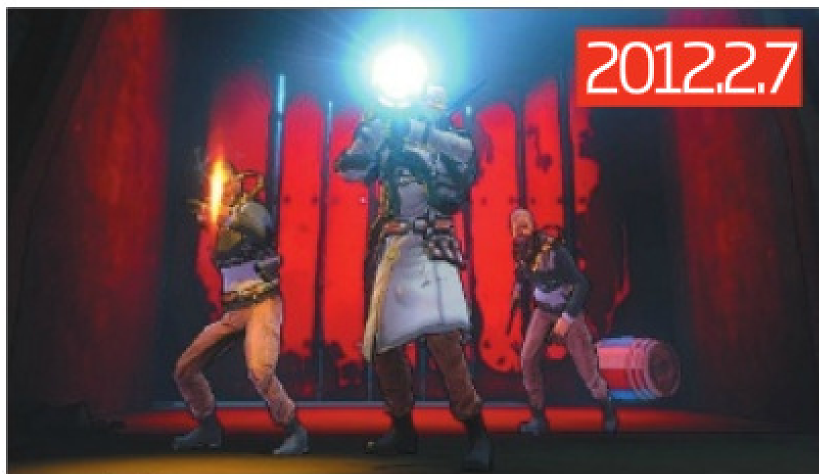
摇滚史密斯
ROCKSMITH

6

6个月内即将发售的游戏有：



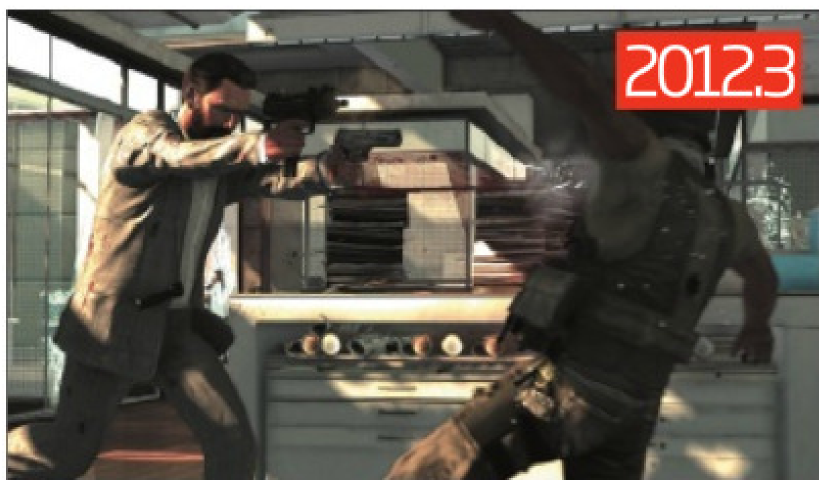
生化震撼——无垠
BIOSHOCK INFINITE



黑暗领域II
THE DARKNESS II



质量效应3
MASS EFFECT 3



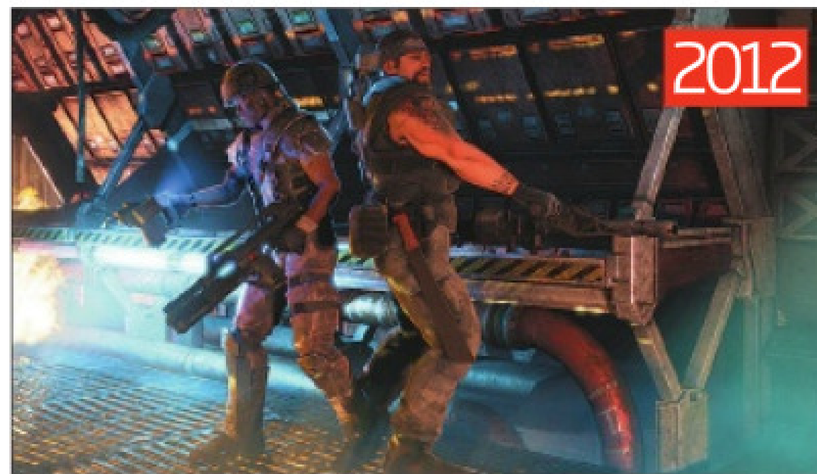
马克斯·佩恩3
MAX PAYNE 3

9+

9个月内或以上即将发售的游戏有：



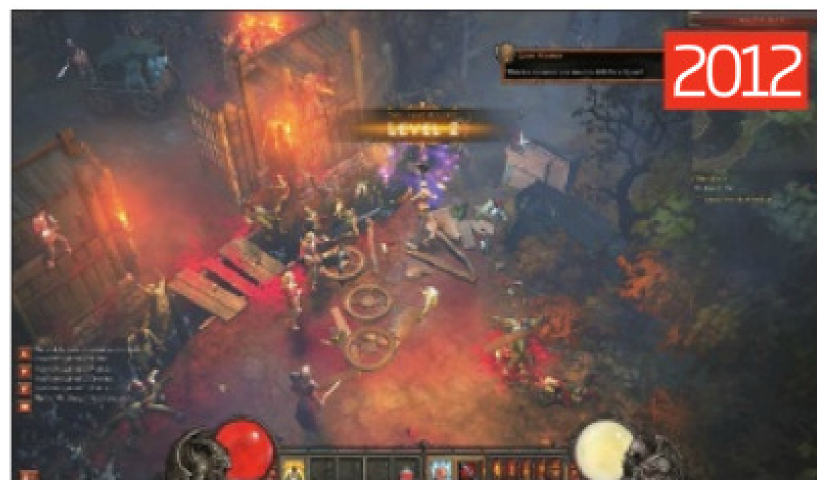
玫瑰战争
WAR OF THE ROSES



异形——殖民地陆战队
ALIENS: COLONIAL MARINES



暴力辛迪加
SYNDICATE



暗黑破坏神III
DIABLO III





GAME SPECIAL P12

专题企划

沉浮16年，“英雄”不褪色

如今距离最初的《英雄无敌》发售已有16个年头，这个系列历经过两次易主，能延续下来实属不易。现在，它将迎来一次重大的变革，在4代变革失败，5代回归传统的历史环境下，这样的变革尤其难能可贵。如今新作发售在即，让我们去搜寻一下关于这个系列不为人知，或已被遗忘的记忆吧。

BATTLE ONLINE P38

在线争锋

谁的艾泽拉斯在哭泣

我以前看过一个很有趣的影评，名字让人觉得心动，那个影评的标题是：你的每一寸枯槁都是绚烂。虽然《魔兽世界》的玩家们大多都是真汉子纯爷们，少有小女子伤春悲秋的情怀，可我还是想用这句略带小资气息的话来形容我对现在的《魔兽世界》的感觉：你的每一寸绚烂都是枯槁。





GAME PREVIEW P72

前线地带

反恐精英——全球攻势

直到今天，在众多模仿者身上依旧可以看到CS的影子：僵尸插件、Dust_2、AWP，这些元素早已变成了僵尸狂潮、沙漠灰、黄金重狙……CS带来的喧嚣似乎早已淹没在了历史长河中，因此，CSGO的宣布才会显得如此珍贵。曾经青春过的我们，有了再次体会那份惊喜的机会！

REVIEWS P120

评游析道

朝圣科隆

如今宗教的影响似乎已不再那么深刻，然而每年的8月，科隆仍然将接受数十万"信徒"的拜访，他们的目的地不再是科隆市中心莱茵河西岸的科隆大教堂，而是与科隆大教堂隔江相望的科隆会展中心，以及每年一度在这里举办的科隆游戏展——gamescom。



“‘战地’终将超越‘使命召唤’，就像FIFA战胜‘实况’那样。”

——EA欧洲分部负责人Jens Uwe Intat声称，“战地”品牌及其影响力最终将超越“使命召唤”系列，尽管这可能需要几代作品来完成。“比如说体育竞技游戏领域的FIFA，我们曾经落后，但经过不懈的努力，现在我们毫无争议地成为该市场的佼佼者。”



“澄清一下，我们不指望通过本年度的《战地3》来超越他们。”

——这条新闻再一次证明统一公司对外口径是多么重要，尽管在上一条新闻里，Jens Uwe Intat已经强调了“几代作品”，但还是在媒体的断章取义之下越传越歪，为此，EA首席财务官Eric Brown近日特意出面辟谣。

“我们在制作时就是把《暗黑破坏神Ⅲ》当作一个网络游戏去看待的，当然也就不会有离线的模式存在了。”

——“暗黑3”首席设计师就“为啥没有离线模式”做出了解释，想想也正常，当年暴雪推出Battle.net的一大原因就是“暗黑”，如今3代只不过在这方面做得更彻底罢了。



“你们的抱怨我实在听够了，去跟Capcom说，别来找我。”

——一位玩家在“鬼泣”之父神谷英树的Twitter上留言，抱怨但丁的新设定。但早已离开Capcom的神谷英树并不领情。他回复道：“又怎么了，他们不管怎么做，你们都不会满意，对么？”



“当然了，我们正在开发‘Xbox 720’。”

——尽管过早公布下一代主机的计划通常会对现役主机的销量造成影响，但在Wii U的刺激下，玩家对于微软和索尼的新主机的呼声越来越高，前不久微软官方终于对此做出正面回应，但话锋一转，“不仅仅是下一代主机，各种新技术的研发都是最重要的”，这暧昧的语气……看来还有得等了。



“不管我们怎么做，媒体终究还是会说Wii是休闲机。”

——任天堂CEO岩田聪在接受采访时表示，媒体经常把Wii说成休闲机，把PS3和Xbox 360说成是核心机，对此他很不高兴，并对现在所谓的“核心”定义表示质疑：“并不是说你玩的游戏有多热血，游戏种类有多丰富，挑战多高难度，你就是核心玩家了”。而对于Wii目前的情况，岩田聪表示：“我们已经尽力了”。

“《魔兽世界》已经诞生了六七年，我们不知道如何让游戏继续发展下去。”

——《魔兽世界》首席系统设计师Greg Street在面对媒体采访的时候承认《魔兽世界》已经进入了衰退期，目前开发团队已经陷入了迷茫。《大地的裂变》上线的半年来，玩家已经累计流失了接近百万。根据美国加州大学欧文分校的Thomas Debeauvais在抽取了全球2865名魔兽玩家的游戏数据后得出的结论，其中有75%的用户现在已经停止付费至少有1个月的时间。不断地整合内容让玩家变得厌倦，频繁的“炒冷饭”副本很难让人感受到暴雪的诚意。或许该是暴雪下一款网游面世的时候了。





“玩‘暗黑3’的时候不要忘了ARPG的祖宗《传奇》。”

——如今国内游戏论坛上的“钓鱼帖”越来越喜感了，类似的还有“CF（穿越火线）是FPS的开创者”，难道以后要成为一种流行文化么？

“当你在某一领域形成垄断后，进化权就在你手中。”

——Capcom的《怪物猎人3G》和《怪物猎人4》相继公布，平台方面只选择了3DS，任天堂还为此专门给3DS推出了一个右摇杆周边——只有装上这玩意才能获得最佳的游戏体验，这让机能更强大，拥有双摇杆的PSVita情何以堪。





“这么拉风的造型，后面再拖一根线就太逊了。”

——索尼发布了世界上第一款头戴式3D HD OLED显示器，可显示相当于电影院750英寸屏幕的720p 3D画面，并支持模拟5.1声道环绕音响。但看到配件里的电源线和HDMI线就让人无力啊。

“为什么这些人全都是外国人呢？求解释。”

——Connor Zamary是一个只有7岁的小男孩，今年他自己创建了自己的应用开发公司，《Toaster Pop》是他的第一款iPhone游戏作品，目前已在App Store正式上架。Connor还主动联系投资者，陈述自己的想法，自制PPT并聘请了一个iOS开发者。想一想我们7岁的时候都在干嘛？很可能还在成天接受“游戏即洪水猛兽”的教育。



“使命召唤4 DLC”都几年了，怎么还不出新版？”

——为求稳妥与销量，“使命召唤”系列从“现代战争”起就有点换汤不换药，在动视发布了《现代战争3》多人游戏视频和全新截图后，终于有玩家忍不住吐槽了。

“这游戏俨然成了“火炬岭”。”

——KONAMI在科隆游戏展上公布了预计会在PSVita上推出的《寂静岭——记忆之书》实际游画面，本作是“寂静岭”系列中首款支持多人联机的作品，而这种视角……我们只能乐观地猜想是由于游戏厂商对PSVita的机能不熟悉而被迫做出的妥协吧。或许我们会在下一作看到传统视角的回归。



“这是PC党和主机党首次合作，希望两家能和睦相处。”

——技术宅拯救世界，日前有国外玩家利用PC机箱将薄版Xbox 360和80GB版PS3装在了一起，完成了索尼与微软的“大统一”。该机箱装有大风扇降温和内部温度显示，外形优雅。只是对于某些重度爱好者而言，看不到自己心爱的主机外形可是一件比较悲催的事情。



“先想办法留住玩家吧……”

——在前不久的动视暴雪网络广播分析大会上，动视暴雪COO兼CFO Thomas Tippl确认在接下来的3年内，将会为旗下作品推出若干资料片，其中就包括两部《魔兽世界》的资料片。连主设计师都坦言陷入迷茫了，不知这两部资料片会以怎样的素质面世。


《祖玛》在中国的人气甚至超过了《宝石迷阵》



这是一次成功的合作


《植物大战僵尸》的山寨公仔在淘宝上随处可见

PopCap的亚洲之路
只有Rovio瞄准亚洲市场了么？不，还有PopCap

2011.9.6 insidesocialgames.com

一直以来，PopCap都在坚持“无论在亚洲发生什么情况，一定要留在亚洲”的策略，并给予亚洲工作室足够的自主权来将产品本土化。现在来看，这种策略正在取得成功。PopCap亚洲工作室主管James Gwertzman表示，亚洲工作室贡献了PopCap总收益的10%～11%，去年PopCap的收益为一亿美元，因此我们可以估计亚洲工作室的收益为1000万美元左右。最近PopCap在人人网上推出的《植物大战僵尸——社区版》已经有了将近50万的日活跃用户，这份成绩正是PopCap在亚洲投资5年，建立各种关系网所换来的。

最初成立亚洲工作室的想法是的Gwertzman在一次到中国的旅行中产生的。他发现中国用户很喜欢《祖玛》之类的PopCap游戏，于是开始每隔一两个月就到中国研究当地的市场。由于中国市场的特殊环境，他没有急于投入资金，直到确保自己不会犯下其它西方公司的错误。这些错误包括没有给当地工作室足够自主权；没有聘请对中国市场十分了解的本土员工或聘请对母公司一无所知的高管；过早投入大量资金导致很快难以为继；高层变动也是导致这些公司失败的重要原因。为了避免重蹈这些西方同行的覆辙，Gwertzman在2008年来到上海成立亚洲工作室，给予了亚洲工作室最大的自主权，只有工作室年度预算需要总公司高层介入。这样确保亚洲工作室的员工有着足够的权力来调整公司的服务以适应当地市场。

PopCap没有通过收购来引进人才，因为担心无法确保所收购的公司文化会和总公司相符，另一个顾虑则是担心这些人才们集体跳槽。在2009年，PopCap开始寻找中国的平台合作伙伴，此时腾讯和新浪的应用平台还在襁褓之中，人人网是最好的选择。更关键的是，人人网愿意承担游戏在各大城市的公交、地铁广告宣传的费用。他们还计划将《祖玛闪电战》（Zuma Blitz）这款游戏投放到腾讯平台。而至于移动平台，PopCap已经将旗下很多游戏移植到iOS平台，这些游戏的中文版销量要比美版多出一倍。他们还与新浪微博合作，然而要想在中国创收也意味着更大的挑战。即使在iOS平台，由于“越狱”的泛滥，PopCap发现每个游戏的盗版数量是正版的5～7倍。这也迫使公司转向了免费增值模式。

Gwertzman认为，和美国市场类似，中国市场里的安卓最终会取代iOS。但这个理想状态不容易出现，因为中国的安卓市场要比美国不规则得多。不仅有着种类繁多的设备，还有诸多独立的应用商店。PopCap需要直接同运营商和设备制造商达成预装协议，这仍是个不小的挑战。

就同Rovio的《愤怒的小鸟》在中国的发展路线一样，PopCap在中国有很多商品销售计划。公司在品牌授权方面获得了巨大的收益。目前PopCap已经与美特斯邦威达成合作协议，后者是中国最大的休闲服装制造公司，制作的T恤在上海第一天每分钟就能卖出10件。

当然，和盗版APP一样，PopCap同样需要面对无数的盗版侵权。Gwertzman说在淘宝有大约7.5万件打折PopCap品牌的山寨产品。最佳的应对方案就是制作出比这些山寨产品更优质的商品。

“我们逐渐发现这是一个无比复杂的市场，经常会让西方公司陷入困境。”Gwertzman表示，“在这里，他们需要做好准备打一场持久战。”



不知国内用户何时能体验到这项服务

这将是一场革命
“看完评论直接在下面玩游戏”将成为现实

2011.9.7 onlivefans.com

Gamespot日前宣布，将与云游戏公司OnLive达成合作协议，为玩家提供一站式的游戏资讯与购买服务。玩家可以在Gamespot网站阅读游戏前瞻和评论，观看视频，然后直接体验OnLive公司提供的流媒体游戏Demo（试玩），最终决定要不要购买这款游戏。现在Gamespot网站上已经有8款游戏支持流媒体试玩服务，其中不乏知名大作。

长久以来，类似Gamespot这样的网站的最大作用就是让消费者手里的钞票花得物有所值。如果推广顺利的话，Gamespot将会把流媒体游戏Demo直接植入到网站的各个游戏评论旁边，玩家在阅读完评论后可以直接体验到这些游戏，然后购买完整版游戏。此举也被认为是在和另一家流媒体游戏公司Gaikai公司抢占市场。









奇幻飞行
升级道路依然漫长

PC Gamer UK 2011.09

时光回溯到2009年，NCsoft发布了一部长达9分钟的《永恒之塔》（Aion）预告片，展现了他们对于这个游戏的宏大构想。在这个视频里，玩家们一起生活在游戏城镇里，修筑房屋，其乐融融。然后风格一转，画面切到了屠龙厮场面，玩家召唤巨大的泰坦围攻堡垒。这一切看起来是那么地有富有魅力，让人神往。结果游戏正式运营的时候让人大失所望，官方承诺的所谓“一个超乎想像的世界”完全没有实现，游戏体验被无尽的练级所充斥，玩家一进入游戏就仿佛被经验的汪洋大海所淹没，只剩下练级练级再练级。

现在已经过去了两年，Aion实现了当年视频里的承诺了么？看起来似乎还没有，但起码这次它的发展方向似乎是对了。在历经一系列增加新地图并强化PvP的补丁之后，Aion的2.5版本“主神的感召”（Empyrean Calling）是目前最新的一个版本。它没有2.0版本的变动大，但倘若你想创造一些奇怪另类的人物造型，这个版本可以帮你实现这个愿望。

Aion的人物创造一直是这个游戏的一大特色，2.5版本强化了这一系统，玩家可创建的角色数量趋于无限，且系统自动生成的角色都十分拉风，女的堪比巴黎模特，男的仿佛猫王再世。现在我们可以有一只小宠物伴随角色身旁，宠物拥有自己的心情，如果让它们一直保持开心状态，就会不定期送给玩家一些礼物。2.5版还添加了一种新的宠物，甚至可以为玩家携带一些诸如药品的道具，还能给玩家一些增益效果。

虽然这些宠物都非常可爱，没事还跳个舞啥的，但我们进入Aion的世界并不是为了取悦这些宠物的，而是为了战斗，为了获取更优质的战利品，当然，升级也是一大目标。2.5版增加了两个新副本：Empyrean Crucible和 Esoterrance，Boss数量众多，适合强力的团队去挑战，掉落也十分丰厚。

或许你已经发现，高级玩家在这个版本里会如鱼得水。不过Aion一直为人诟病的一点是游戏任务设计太过平庸，甚至严重缺乏足够的任务。玩家不得不花费大量的精力与时间才能达到较高等级。这次的“主神的感召”会解决这个问题么？现在看来希望不是很大，而且就官方的意思来看，似乎也没这个必要。因为之前的2.1版本已经做了很多这方面的工作，比如降低升级经验需求，增加任务奖励经验，怪物的掉落率也重新得到了调整，掉落物品的品质更好。这些改动几乎涵盖了游戏的整个流程，从1级到满级都是如此。

2.5版在这方面只增加了导师系统，我们可以找比自己高10级以上的玩家作为自己的导师，可以共享经验值与战利品，并且玩家在导师组队状态下可以进行导师的日常和周常任务，获取丰厚的奖励。这的确是一个很棒的设定，从游戏机制上鼓励玩家去与他人交流，提高了游戏的互动性。然而即便如此，Aion的游戏节奏还是有些偏慢。

每当版本升级时，Aion会面对一个艰难的选择：到底是该取悦那些高级玩家，为他们提供更多的游戏内容，比如难度更高的副本，新的区域；还是要降低游戏升级难度来吸引新玩家。这次的副本与2.0版本的大型PvP区域已经让这款游戏变得有些接近于当年视频演示的那样，但这丝毫不能改变外界对于Aion那种“升级纯属受折磨”印象。当然我们要感谢2.1版本，让这个游戏的节奏更快了，升级更加轻松，但这远远不够。

比如在1～10级，这段时间你在游山玩水中度过，升级还算轻松。此时Aion漂亮的画面，壮观的风景会给你持续的新鲜感，使你几乎不会感觉到无聊。但这一切在15～20级的阶段开始改变，你始终在同一个区域里练级，纵然任务有所优化，还是不免让人觉得重复与枯燥。而当你的游戏历程过半，到达25级的时候，你恐怕很难记得距离上一次身上金光一闪是什么时候了。按照正常人的玩法，到达50级简直是个幻想。为此，我们需要更多的补丁来让游戏节奏变得更快，最起码不要让玩家总停留在一个场景里，对新玩家而言，早一些到达新地图总会意味着更多的新鲜感。

对于目前的新手而言，升级道路依然艰辛。幸运的是，我们的Aion还有十分养眼的画面。这不仅体现在更加强大的人物创建上，CryEngine引擎宝刀未老，现在还可以给我们提供漂亮的DirextX 10画面效果。2.5版的Aion有了更高品质的阴影效果，真实的太阳光线效果，高级气象效果以及景深效果，在这些特效的支持下，Aion看起来依然很有魅力。

那些儿时的旧回忆



罗萨
对臭作的世界观陷入深深沉思中的不淡定罗主任

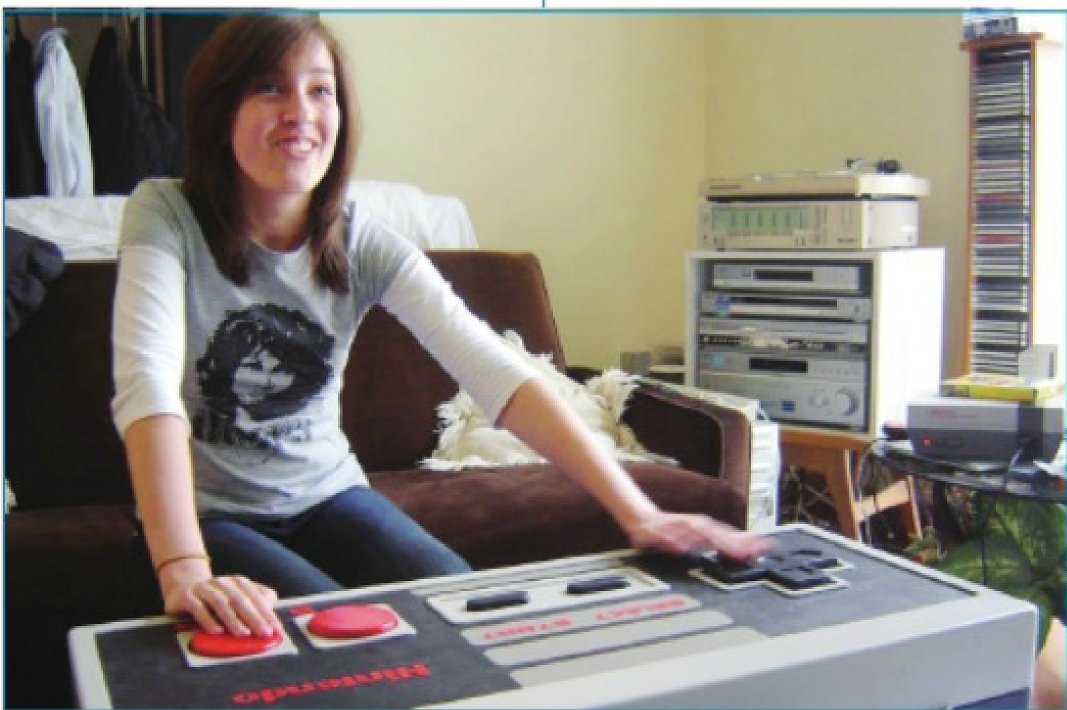
大宾哥的QQ头像一直在屏幕的右下角闪烁，我却一直没有去打开看看。因为此时的我正文思如尿崩，双手飞快地蹂躏着键盘，给《大众软件》码着字。感谢大软，每个月的稿费都能为我的房贷贡献绵薄之力。我把文章圈上句点，又校对了几遍，终于有了闲暇去点击大宾哥的头像，只是那头像已不再鲜亮，对话框里写着一行字“忙什么呢”。

大宾哥是我的发小，我们一起成长在内蒙古自治区阿鲁科尔沁旗天山镇，那是北国一个偏远的小镇。穷山恶水，但是鸟儿拉屎，民风淳朴。在上个世纪的90年代初，我在大宾哥的带领下接触到了电子游戏这个东西。我这辈子见过的第一个电子游戏是《街头霸王》，当我看着春丽在屏幕上使出百裂脚的时候，我陷入了深深的思考当中。这个中国妞的火腿太霸道了，如何破解真是一个问题。不过很快我就知道了答案，有人跳到了中国妞的身后，照着她的屁股就是狠狠一脚。我整个人马上就斯巴达了，这个问题就这么解决掉了。

我们的电子游戏参观团的队伍很快就扩大了，我们的邻居、亲戚都成为了组织中的一员。当时老家的电子游戏是按小时收费的，每小时1元，而在下当时每天的零花钱是1毛钱，想玩半个小时电子游戏就得少吃5天冰棍。还好我二姨往我家送了一件华丰三鲜伊面，我便每天早晨拿出来1包说要吃，然后饿着肚子将方便面以市场价5毛找到买主，以换取一次玩游戏的机会。现在想想，当时真是艰辛。但这种艰辛所换来的乐趣，长大之后便很难再体会了。

尽管我看过很多次别人打游戏，但每当自己操作的时候还是会失误频频，每次依依不舍放弃手柄的时候，我的双手都沾满了汗水。我心里暗暗发誓下次我一定会打得更好，但到了下次我还是会惨败下来。随着电子游戏在小镇的流行，家长们也开始组织起了缉拿团。游击与反游击不断进行着，有的时候我们会走很远很远的路去躲避追捕，也是去追逐快乐。那个时候，我从心里告诉自己，我爱电子游戏！

跟随着电子游戏的发展，我们从包机房走进了街机厅，又从街机厅迈进了电脑房，共同的爱好让我们这个小团队虽偶有龃龉，但始终团结。我也在那过去的时光里尝试着名正言顺地拥有自己的游戏机。小学的时候我向老爸要求考上班级前3名就给我买个学习机，初中的时候我向老爸要求考上年级前3名就买个电脑。结果初二下学期我考了一次班级第5，我老爸从不远的城市归来痛斥我：你怎么不好好学习？你不是答应我好好学习吗？我的回应是：我考了那么多次全班前3，也考了那么多年级前5，我的学习机和电脑呢！当然这番回答没能换来电脑，只换来了一顿胖揍。



FC给玩家的乐趣是最单纯的

学生时候，我一直都未曾与电子游戏脱离过。高中的时候出入于网吧与街机厅，竟然丢了10多台自行车。我当时的女朋友曾经问我在电子游戏和她之间我会选择什么，洒家自然说是她，心里却很不以为然。我一直盘算着要考个计算机系，然后做中国最牛的电子游戏。可不曾想到的是我这种掉链子选手不能在高考中决定自己的未来，只能进入一所211工科大学学习土建类的专业，倒有点子承父业的味道。

> “电子游戏不再是我们生活的主旋律，而只是淡淡的调剂品，甚至沦为了赚钱的工具。”

我还能记得大一的时候学院开交流会，每个人都要讲讲自己的理想。同学们一个个慷慨陈词，要做岩土工程师，要为祖国做贡献，最终学工办主任让我这个学生会的领导也讲讲，我说我要做一个游戏人。同学的眼神似乎是迷惑，老师的眼神似乎是鄙视。我笑了笑，觉得自己没有撒谎，我很开心。在我离开大学校园的时候，我投给游戏公司的策划职位应聘书杳无音信。不过当时的我已经有了另外一个与游戏结缘的身份：游戏媒体撰稿人。

因为热爱游戏而写游戏，一年过去，两年过去，开始因为生活而写游戏，现在的我早已谈不上对游戏的热爱，有的时候在码字的时候都会觉得机械与无聊。而身边的那些曾经热爱游戏的朋友们，也都纷纷在为生活而打拼而远离游戏。谈论的话题也由游戏剧情和系统变为了房子和车子。电子游戏不再是我们生活的主旋律，而只是淡淡的调剂品，甚至沦为了赚钱的工具。唯一的进步就是我们这些人不会在下一代人面前“谈游戏色变”。然而，每当与那些儿时伙伴相聚的时候，我们都会不禁谈起那时的那些快乐回忆——儿时的我借了你《魂斗罗》两条命，导致你不接关“翻版”的计划泡汤，你为此耿耿于怀了一个周末，现在想起，更有一种淡淡地忧伤。

现在的我已经谈不上爱你，但我深深地记得，我曾经爱你，爱得死心塌地。

甘家口之缘



生铁老爷

是的，我是大叔，你们早晚也是大叔

前些天，我和我的上任女友一起外出办事，回来时在车上闲聊。当我们开车时，总免不了闲聊，有时也难免聊到一些陈年往事。因为我们都算是北京孩子，所以谈起自己的青少年时期的事情，就没太多障碍。不至于像两个不是同乡的人聊起来那么错位。假如我是河北人而她是海南人，就难免遇到不知所云的情况，只能靠想象对方的情景来把对话继续下去。而同乡的好处是可以省略这些想象，交流起来就顺畅得多，而且还可以为彼此有限的地域优势进行有限的争执。

话说这天我们正好路过三里河到甘家口一带。上任女友回忆起了她的中学时代，当时她每天上下学都要穿过这里。这个话题也瞬间勾起了我对甘家口的怀念。那还是在上个世纪90年代初。我家住在长椿街附近，坐公交车的话到甘家口恐怕也要有10站地不止。但几个原因使我经常骑车去那边玩。一是那边环境比较好，靠近钓鱼台国宾馆，街道两边都种着梧桐树，规划也整齐，没有我们惯常印象里的市井的喧闹。二是甘家口附近，有一片密集的玩具摊和书报刊摊的街区。那时个体私营经济还刚刚开始没几年，个体户还是个社会上带着光环的褒义词。而且北京冷冰冰的市政规划还没有开始——几乎每个街区都有“小摊一条街”，长椿街边上也有卖玩具和卖古董的一条小街。这些小摊（是真正的小摊）后来都在历次的市政规划中被消灭光了（当然也和时代有关，现在大家不都是在淘宝上摆摊了嘛？）。

我除了喜欢在甘家口那一带骑车瞎逛，准备随时和漂亮女生搭话，其次就是喜欢逛那些书摊和玩具摊。玩具摊里还散落着几家卖二手游戏卡的铺子。这些铺子里常能见到平时在商场里看不到的正版卡带——很可能是某些人从国外买给家人，然后又被家人专卖到这里的。奇怪吧，正经国营商场里卖的那些黄卡基本都是盗版，反而这些铺子里卖的二手卡带有正版。

当时我在甘家口的玩具摊上就淘到这样一个宝贝——一盘FC游戏Captain Saver的二手正版卡带！Captain Saver是它的日版名字，美版是Power Blade 2。当时FC红白机发展到晚期，技术上已经被游戏开发者研究得很透彻，所以20世纪90年代后的FC游戏中，类似《霸王的大陆》《忍者神龟格斗版》《惑星戒严令》等结构紧凑合理、至今仍闪烁着经典光辉的各类游戏纷纷涌现出来。Captain Saver也是如此，它拥有收集系统、换装系统（以适应不同场景的环境）、武器升级系统，可以根据密码存盘，甚至可以随意选择自己进入的关卡顺序。游戏的画面和操作也可说是无可挑剔的。但当时我决定购买它，仅仅是因为它的卡带的外形吸引了我——大名鼎鼎的TAITO公司的正版卡带，造型之细腻绝不输给超任何世嘉MD卡带。我还清楚地记得当时那个年轻店主的模样，他说这盘卡带是替别人代卖的，120元。而我兜里只有100元。当时的100元是什么概念，我觉得不能信现在的媒体换算，也不能单纯

> **“从此那位店主在我的记忆里就永远成为了闪烁着人性光辉的痞子形象。”**

拿现在的平均月收入和当时的平均月收入来做除法，我可以这样说，当时我已上中学，每月的固定零花钱是5元，这在同学里并不算寒酸。而当时的G1版变形金刚（比如著名的红蜘蛛）基本在25到35元。这里插句题外话，我觉得现在二手市场上的G1版变形金刚一点也不能算贵。因为经历了这么多岁月的考验，它的价格与我们的家庭平均月收入的比例还有所下降。所以，你能想象1993年时的100元是什么概念吧？

而当那个年轻店主看到我面色发红、心跳加速的样子（买到买不到两种情况都会导致让我产生巨大的虚空感），犹豫了一下，说，既然你只有100，那就卖你吧。从此那位店主在我的记忆里就永远成为了闪烁着人性光辉的痞子形象。

我已完全不了解现在十几岁的孩子最梦想拥有的是一样什么东西？我总觉得，起码比较低端的物质要求得到满足是不难的。可能还会有很多家境不错的孩子会感到，为一盘卡带而如此兴奋实在显得有点可怜。但其实物质匮乏的时候，有些时候并不可怜，因为得到满足后的幸福被放大了，放大成充满绚烂的色彩。我可以毫不含糊地说，现在就是有人把一辆奔驰的SUV摆在我眼前，我真的没有得到这盘卡带时那么幸福——这样的幸福感我今生永远也不会有了。总之，我已经忘记了这100元是怎么落到我手上的，但我永远记得那个快乐的上午我是如何与这个二手卡带结缘的。

当然，我上述的一切，只是在一个路口等红绿灯时的几十秒里掠过我的脑海，我并没有对我的上任女友说什么，我只是顺口说了句，我很怀念那段时光。我的上任女友其实就是我的妻子。因为我自从认识她以后，就没再找过别的女朋友。P



这就是文中所说的那盘卡带！

吹入生命之息



S.I.R

相信游戏带来不只是片刻欢愉，也能传情达意，在记忆深处留下烙印

对于我们，绝大多数的对游戏喜爱有加的玩友来说，已经察觉到了电子游戏的丰富内涵。当我们完成一场的冒险，如同自己参与，此中并不仅仅只是趣味，也有跌宕的情怀，尤其是那些栩栩如生的角色最为我们所记得并喜爱。计算机有可能创造出一个真正的人吗？当然不，因为我们的思维太过于复杂，其中逻辑之微妙，简单的算法是无法复制的。但就像游戏大师彼得·莫利纽在TED上演示小男孩Milo时说的那样，我们只能用一些戏法来仿造出一个像人一样的角色。就像为这些像素吹入生命之息，在玩家的心里留下一席之地。

并不是每个游戏中的角色都能享受到如此的待遇。在“最终幻想”的早期作品里，常有些无所事事，成天在街上以一定频率来回晃动的村民，他们会为玩家提供一些信息或谈论天气的好坏，至多再说上几句“欢迎来到XX镇！”“今天的天气真不错”等毫无建树的词句。显然玩家不会对这些NPC动情，他们的作用并不比一块指示牌来得更多。倘有会有NPC为我们的主角逃避追杀，或向玩家倾诉其私密，似乎就比其他的角色要多了一份人情味。大概是因为故事和对白将他们的存在升华了，此法在角色扮演游戏里十分常见，《异域镇魂曲》便致力于将每个NPC的台词写得至臻至美，玩家从这些文字里拼凑出一个鲜活的世界。

然而，故事和对白在其它艺术形式里同样发挥着巨大的威力。带给我们的问题是，有没有可能除却这些之外还能够找到非游戏所不能胜任的，将角色化腐朽为神奇的魔法呢？在电影和戏剧里，演员个人的表演，能够赋予角色以超越剧本的灵性；目前游戏的多边形角色还很难通过这种细微的动作和面部变化，来向玩家传递一种表演上的深度。然而在2001年，发行于PS2平台的《ICO》让全世界的玩家深深地记住了上田文人这个名字。他并不是一个高产的制作人，仅仅导演过两部作品，比起维持效率，他更像是一位艺术家，执着于打磨自己的世界。在《ICO》里，我们得到的除了解谜的趣味，更多的是某种刻骨铭心的东西。那是男女主角之间的微妙情愫，贯穿游戏始终，流淌于指尖。那不是观看所能获得的，必须去亲手尝试。

少年伊柯由于生来头上长角，被村人视为不吉，送至无人的古城“雾之城”。在那里，他遇见了一位被囚禁的少女约达。伊柯带着她在古堡中进行着艰难的旅程。《ICO》的剧情十分简单明了，登场角色也不多。原本少女就像花瓶一样，处在被动的地位。但上田文人却天才般地将游戏的中心，放在了“牵手”的系统上。约达是如此柔弱，伊柯必须牵着她的手，方才能踏着窈窕的碎步跟上。当断壁处，伊柯必须伸手拉住约达，那用来牵手的R键，仿佛维系着少女的小小生命。感谢震动手柄的恩赐，让游戏的反馈手段，从视觉之外又多了一种可能。更拉近了人与电视内的那个世界之间的距离。在《ICO》里，当伊柯牵起约达奔跑，PS2的手柄会持续不断地传来含蓄，有些怯懦的震动，就像“你”捏着“她”的手，听到了对方的心跳，彼此心灵相通。

与其它几乎所有游戏不同的是，约达这个角色，在系统上，对玩家不会带来太多的便利。恰恰相反的是，她需要玩家在每一步都考虑到她的安危。没有约达，玩家的行动会更自如，但关卡恰恰是在为难这个少女。甚至游戏中的敌人只会袭击约达，而不会理睬伊柯。所以，约达对玩家来说是一个需要去保护的东西，她是一个非常脆弱，一不留神就会受到伤害的女孩，正是如此，玩家反而由衷地害怕失去她，发自内心地想要去保护她而不是将其当做一个物件来使用。女孩子本来就是值得保护的，不然何苦在游戏中不断地扮演英雄？因为其它的游戏根本无法体现出她们原本的美，才需要为她们增添力量，以让玩家如同男性一般使唤。

> **“模仿影视并非想要的答案，唯有伟大的作品能带给我们一些线索。”**

为了让玩家更专注于约达的神秘，《ICO》令约达语言不通。伊柯听不懂，玩家也看不到，于是每个动作都像是解开心锁的钥匙，需从细节上去感受她的情绪。至此，约达已经超越了代码，超越了肖像，玩家对她的关心，让她成为了一个富有生命的个体。是我们与上田文人共同完成了约达的整体。

所以，请别小看了在游戏设计中的一些戏法。它们借力打力，善用玩家的感情，移至游戏中的角色。这生命之息，为设计师所吹，亦为玩家所吹，戏法虽假，此情却真。



在古堡里，伊柯遇见了一位少女，玩家亦遇见了她

在那遥远的洛丹伦



悲剧刺猬

一边期盼着《机器猫大战皮卡丘》上市一边期盼着碰到一只榴莲妹子作伴的刺猬

我的寝室坐落在全北京唯一一座拥有厕所下水道反向排水清洗全楼地板这一先进功能的宿舍楼的一个角落里。

虽然地理位置较为偏远，也并无"秀色可餐"的白皙男生可以招呼生意，我的寝室依然是整层楼最为吸引人的寝室，就像一间公共休息室。来我们寝室的床上坐一坐，是一种颇为时尚的休闲方式，人们可以在我们寝室暂时忘却烦恼，体验身心的碰撞和放松……

我们寝室能够做到这样，得益于两个因素：一是我们寝室无人学习，因此往来自如，不用担心妨碍了哪位大神的前途；二是我们寝室6个人全部会打DotA，因此无论何时，都有现场直播的电子竞技可以让大家坐在床边观赏——也许是出于某种古老的迷信，大家普遍认为，在同样的时间内，相比自己亲自上阵打一局DotA，看别人打一局DotA算不得浪费时间，带来的罪恶感也要小很多。

当然，不只是DotA，还有《超神英雄》《战地2142》《求生之路》……任何可以联机对战的游戏都能在我们寝室生根发芽，所以也有不少人千里迢迢地抱着电脑来到我们寝室安营扎寨寻求战友。

在这样一种特殊的生态环境下，我们寝室逐渐变成了全班保研率最低（其实就是零）和单身率最高（其实一般就是六分之五）的寝室。

坐在1号床位的是一位来自东北的哥们，他有东北人的口音和性格，但是没有东北人的酒量——他对酒精过敏，很过敏。每一次他被妹子拒绝的时候，就会叫我们陪他喝酒，在我们喝下半瓶白酒或一瓶啤酒的同时，他会咽下半杯啤酒，然后我们把不省人事的他拖回寝室。

只要半杯啤酒便可飘飘欲仙昏昏欲睡，了却一切烦闷，倒也是一种幸福。

尽管他在学生会做到了文化部长，每天接触的女生无论是质量还是数量都堪比ChinaJoy上的ShowGirl，但是却没有一次成功的恋爱经历。据他自己称，他心里还是最想念高三时的那个初恋，尽管他们之间连手都没牵，但并不妨碍他在被甩之后冒着生命危险一边喝着酒一边唱着王力宏的《心跳》。

2号床位的哥们身高一米九二，拥有肉山大魔王般的身材，以及小绵羊般的性情。尽管他给人的第一印象是GTA系列中某个腰间别着手枪扛着大铁棍斜戴着棒球帽的帮派分子或者是格斗游戏中的某个以泰山压顶作为必杀技的小Boss或者是《求生之路》中可以让你团灭的Tank——我们寝室也是这么对外宣传的，但是我们都清楚，他的性情是全寝室甚至全楼最为温和的，大学3年来都没见过他发飙，动手就更不可能了。

他的感情生活就跟他平日的性情一样，毫无波澜，而且不声不响。某天寝室夜里卧谈的时候，他会突然冒出句"我有女朋友了"，然后就毫无下文，任凭我们如何追问都不为所动。后来，他又会突然说一句"我跟女朋友分手了"，依然毫无下文。

> **"学习的火种就如同黑夜中美丽而绚烂的萤火虫的光亮——什么都点不着。"**

3号床位的哥们是一位来自江西的好少年，在我们这个寝室当中竟然保留下了一丝学习的火种。他对游戏的热忱也并不比对学习的热爱逊色，他可以一天通3遍《仙剑奇侠传》只为了重温赵灵儿洗澡的段落，也可以为了观看炫丽的战斗动画而重开一次《仙剑奇侠传四》，尽管在游戏中他可以与妹子仗剑天涯，但是在现实中，他却只能跟妹子分道扬镳。每一次他在卧谈时都会冒出一句"我看上XX了"，可我们知道，他永远只是说说而已，不会有任何行动——也不知是何时起，他就突然放弃了任何对三次元妹子的努力。回想起大一的时候，我们寝室还一齐帮他出谋划策，追逐外班的一名美女——后来，美女被一个研究生助教拐跑了。他曾经喊出"大学要谈两次恋爱，一次和女人，一次和男人"的豪言壮语，似乎也烟消云散了。

5号床位的哥们与2号床位的哥们无论是身材还是性情上都是一个互补——他有着精干的身材和躁动的内心。他平日里最常干的事情就是在大家聊得正欢之时突然插一句很搞笑的话，让自己瞬间拥有了全屏嘲讽的技能。他曾经设想过晚上在学校里走路的时候不抬头，希望走着走着能一头扎进某个妹子的胸里，但是最后，他也只能扎进我们寝室的肉山胸上。

与他整天逍遥自在的性格相反的是，他在感情上却颇为不顺利。曾经有一个清秀的韩国留学生坐在他的同桌，跟他说了几句话。尽管从此之后他就再也没见过她，可是从此之后他却再也没忘过她。

6号床位的哥们来自重庆，皮肤白嫩，长相还算俊美，据说晒黑了之后有古天乐的神韵。他总是能够保证我们寝室的单身率不为百分之百。他可以脸不红气不喘地跟妹子搭讪——"你是哪个中学的呀？""我是成都八中的。""真巧啊，我也是（重庆）八中的……""哇……"

尽管他应该是我们寝室中唯一不愁妹子的，但是妹子却让他很愁，也让我们很愁。他把手机关机之后，我们宿舍的电话就会响个不停，都是他的女友打来的。对，尽管他是坐在我们寝室的床上，但是他实际上是在遥远的洛丹伦大陆上率领着近卫军团守护古树。

近卫军团正在迈向胜利！



沉浮16年 英雄不褪色

◢策划 本刊编辑部 执笔 Oracle、罗萨

在网游还没有大行其道的时代，国内网吧最流行的是各种联机游戏。但国内游戏流行趋势一直比较特殊：除即时战略外，同一种类型的游戏在一段时间内只能流行一种。比如在那个时代里，射击游戏只能流行《反恐精英》，竞速游戏就只有“极品飞车”系列，角色扮演“仙剑”独大。到了战棋游戏这边，便是“英雄无敌”系列最深入人心了。

如今距最初的《英雄无敌》发售已经有16个年头，在这16年间，这个系列历经过两次易主，能延续下来已实属不易。从即将发行的《英雄无敌Ⅵ》放出的种种消息来看，这个系列将迎来一次重大的变革，在4代变革失败，5代回归传统的历史环境下，这样的变革显得尤其难能可贵。如今新作发售在即，让我们去搜寻一下关于这个系列不为人知或已被遗忘的记忆吧。

成名

经典的诞生

众所周知，《英雄无敌》最初只是作为“魔法门”系列的一个衍生作品，世界观也基本取自后者。但事实上这款游戏的制作灵感却是来自于《国王的赏金》（King's Bounty）——这强烈的既视感是怎么回事？你没看错，当你在2008年逛游戏论坛，看到有人发出“最近那个《国王的恩赐——传奇》（King's Bounty: The Legend）不错啊，和《英雄无敌》很像”的帖子时，你或许很难想象，正是1990年这款同样由New World Computing（以下简称NWC）开发的《国王的赏金》给了Jon Van Caneghem（以下简称JVC）启发，才有了“英雄无敌”这一更加经典的系列。在1996年，NWC还发售了一个《英雄无敌》的升级版，支持了对当时来说最新的Windows 95操作系统，加入了随机地图生成器与地图编辑器。作为额外附赠，在官方发售的CD中，还包含了《国王的赏金》。并且在1999年之前NWC发售的几个“英雄无敌”合集中，也都会把这款游戏加进去。

关于这个系列的诞生，还有一则趣闻，在2003年E3上，来自著名“英雄无敌”爱好者网站Celestial HeaVens的GhostWriter采访了JVC，当被问到《英雄无敌》的诞生时，JVC说是因为有段时间他的妻子沉迷于《国王的赏金》，但JVC还在继续开发他的“魔法门”系列RPG，于是之后他的妻子总是不断催促：“你什么时候开始制作《国王的恩赐》的续集？这是最好的游戏，比《魔法门》要好，它值得你做续集。”所以JVC就说：“好的，我会做的。”《英雄无敌》就这样诞生了。JVC的妻子还为2代和3代的地图进行了不少测试，甚至是为4代责怪JVC：“你毁了我的游戏！”不得不让人敬佩，或许她真的代表了大众口味。

作为系列的首款作品，《英雄无敌——战略任务》（Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest）缺乏很多后来玩家所熟悉的特性，比如兵种不会升级，英雄没有技

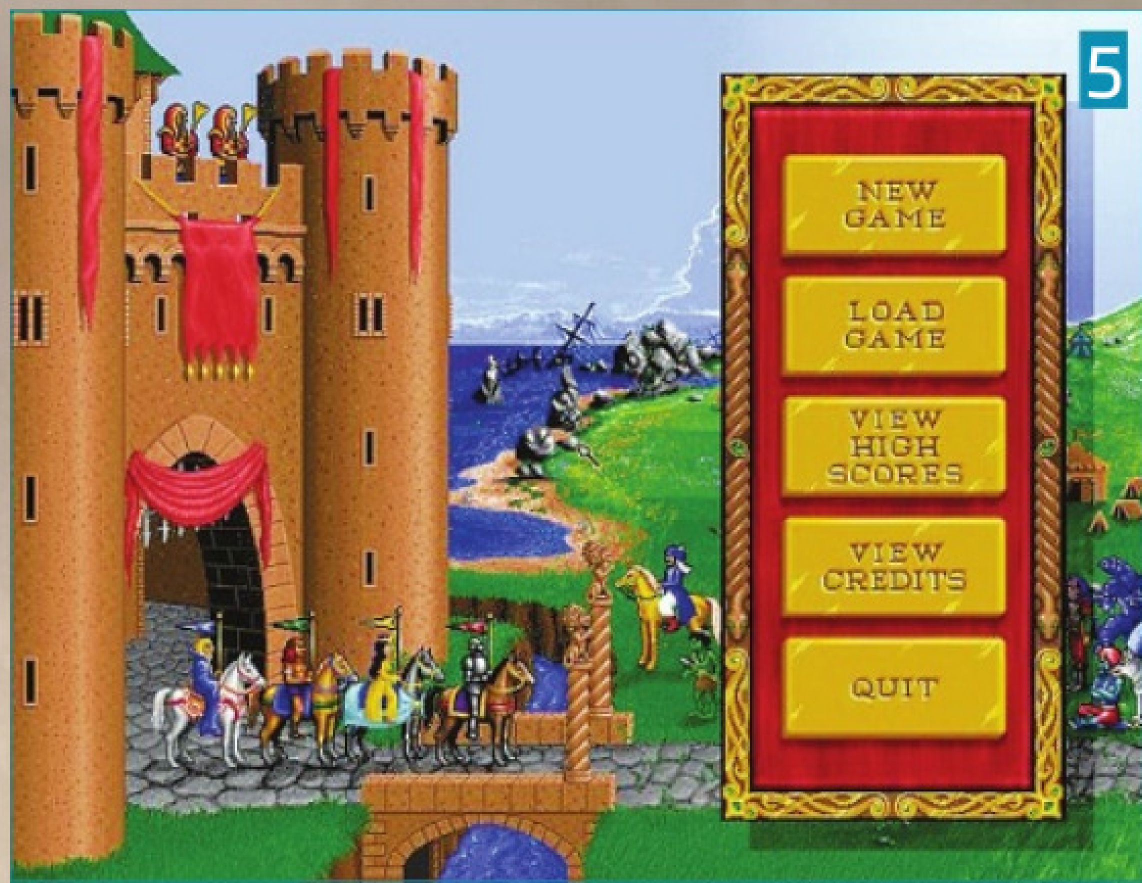




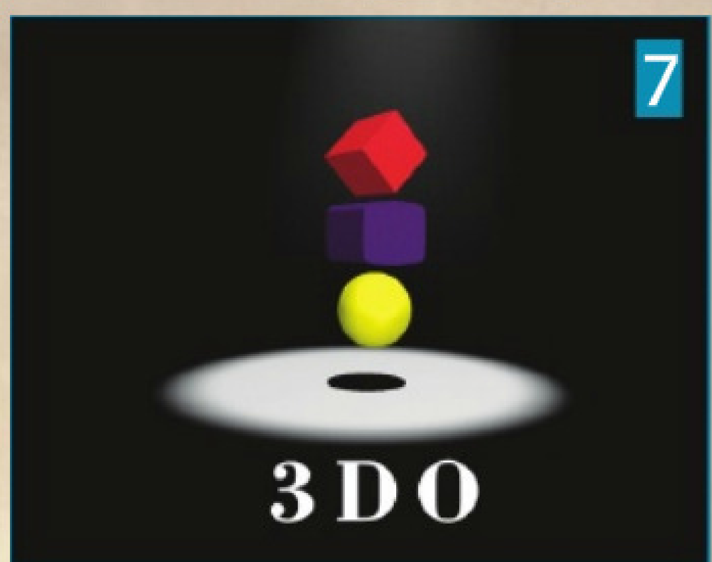


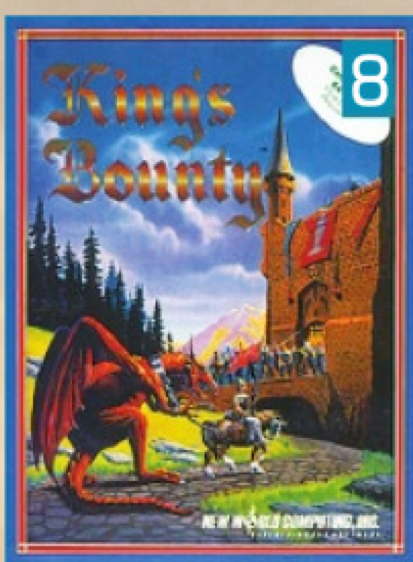


1.2代是现在我们能正常玩到的最早的版本，可兼容Windows 7
2.2代的中文配音名单，这种诚意在目前已经绝迹了
3.当年苹果Ⅱ版的“魔法门”附送的世界地图
4.“英雄无敌”系列是少有的从1~6代一直都有国内代理的国外大作









5.如今想要再次见到这样熟悉的画面，还需要借助DOSBox模拟DOS环境
6.即使“忠诚的代价”的口碑褒贬不一，也不能妨碍这个资料片大卖
7.3DO给了“英雄无敌”系列成长的温床，也差点扼死这个系列
8.没有《国王的赏金》，就没有之后的《英雄无敌》

能（有魔法），知识只决定英雄的魔法使用次数而不是魔法值，用完后必需回去重新学习魔法。但除培养英雄，发展城市，带领军队这个基本框架外，初代也在很多设定上奠定了这个系列的基础——英雄与部队相互依存，不可单独行动（4代除外），还有一直延续下来的以金币、木头、石头为基础资源，水晶、水银、宝石、硫磺为稀有资源的资源体系；此时《英雄无敌》还在“魔法门”系列的羽翼之下，较为薄弱的剧情遭到了媒体的批判，但它在回合策略游戏领域所做的大胆尝试受到了玩家的一致好评，多人连线模式也很好地延续了这款游戏的生命力。戏剧性的是，JVC和他的NWC小组却在很长一段时间内持观望态度，用JVC自己的话来说就是：“我们竟没有意识到我们已经成功了……”

如果说初代只是尝试，那么2代便是这个系列真正迈向成熟的一作，《英雄无敌Ⅱ——继承权之战（Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars）很快在次年来到玩家面前。这一代可以说是决定了后期的“英雄无敌”系列作品的整体框架，包括可升级的单位，英雄技能系统。英雄有了魔法值，连单位也首次有了自己的技能，3代玩家喜闻乐见的“黑龙末日流”也是源于2代。现在回头来看，开创了这些系统的2代也是最不规则的——有的兵种无法升级，有的兵种可以升级两次。费用算法颇为特别，经常遇到升级比直接招一个高级的还贵的情况，尤其以低级泰坦升级高级泰坦为甚：升级需要6000金币+2宝石，而招一个高级泰坦才5000金币+2宝石。这种“不规则”还包括了很多另类的设定，比如神怪这种中立单位可以有10%几率直接消灭半数敌人，在一些高难度地图里，灵活运用神怪的这个特性可以起到奇效；有些宝物需要有智慧术或者领导术的英雄才能捡到，而宝物里面还会有流氓跑出来，一定程度上限制了没兵的副英雄；斯芬克斯的问题回答错了会死人。这些如今看起来让人眼前一亮的设定却很少在之后的作品里出现了。不过从目前透露的信息来看，一些2代的设定或许会出现在将要发售的6代里。负责6代的关卡设计Julien Pirou是一位《英雄无敌Ⅱ》的狂热爱好者，于是我们可以在6代看到一些2代亮点的回归。比如2代英雄有着历代最为丰富的冒险魔法，种类五花八门，回城和侦查自不必说，还有对矿场的控制——召唤元素保护矿场或召唤鬼魂对矿场进行破坏。现在这一设定以不同的方式回归到了6代：城内建筑可以让敌人英雄移动迟缓，英雄也有了一些控制矿场的技能。

凭借着出色的游戏性，2代取得了销量与评价的巨大成功，在欧洲蝉联12个月的销量冠军。NWC很快趁势推出资料片《忠诚的代价》（Price of Loyalty），不过这次并没有取得一致的喝彩。对于游戏平衡性的抱怨层出不穷，最典型的就是新增的中立建筑“土冢”（Barrow Mound），玩家在此招募到的鬼怪可以将杀死的单位变为鬼魂，如果前期玩家有幸招到鬼怪，可以迅速积攒起一大批鬼魂军团，对游戏平衡性造成了很大破坏。不过即便如此，这部资料片依然取得了不亚于原版的成绩，可见此时的“英雄无敌”热潮有猛烈。

由于时代的原因，在欧美地区，2代被普遍认为是系列最经典的一作，这个系列之所以叫“英雄无敌”，而没被混杂在其它战棋游戏淹没于时间的长河，2代起了关键的作用。后来的3代只是在这个框架下更精进了一步。不过当时国内电脑普及率较低，等大部分玩家接触到这个系列的时候，已经到了《英雄无敌Ⅲ》的时代了。

JVC的“OL”情结

——谈一谈“英雄无敌”之父

Jon Van Caneghem不仅是“英雄无敌”系列的创始人，也是“魔法门”系列的缔造者。1983年他携妻子与朋友创立了New World Computing公司，而自己更一人兼任编剧、美工、编程，耗时3年制作出了第一款“魔法门”游戏。到了1990年，JVC又主创了《国王的赏金》（之所以这么翻译，是为了和2008年的《国王的恩赐》区别开来，后者只是前者精神意义上的续作，开发公司都不一样）。尽管游戏类型是RPG，但这款游戏有着现在我们所熟悉的弹药量以及每周国王增长与征兵的设定，也直接催生出后来的《英雄无敌》。之后JVC意识到自己要一边开发游戏，一边打点公司，已是力不从心，于是将决定将销售和策略交给别人。此时NWC刚刚发售了《英雄无敌》，正处于上升期，顺风顺水地以1300万美元的好价钱被3DO收购。

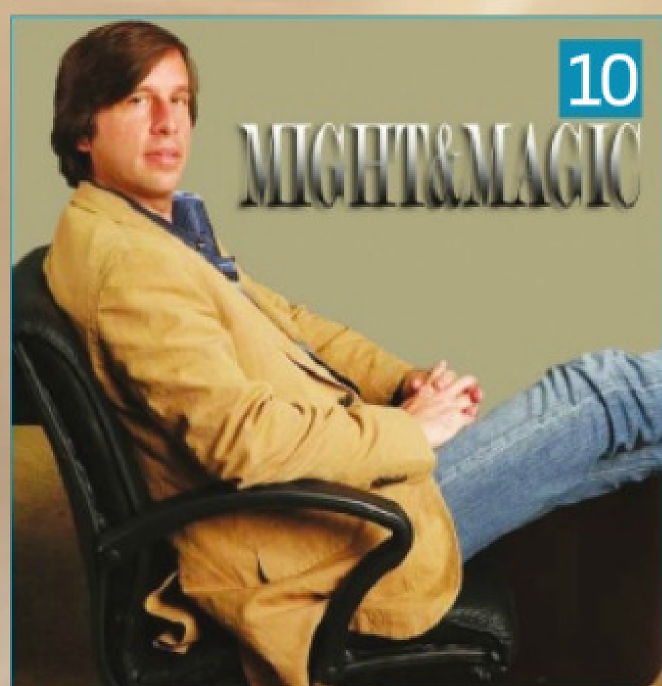
如今很难说这究竟是个明智还是短视的决定，在被3DO收购之后，JVC的确开发了更经典的《英雄无敌Ⅱ》，当时3DO资金充裕，JVC可以自由地开发自己所喜欢的游戏。但随着主机大战的白热化，3DO自顾不暇，亏损严重。这些压力直接或间接地转到了JVC身上，使得NWC不得不仓促推出一些作品，质量下滑严重。被称为半成品的《英雄无敌Ⅳ》便是这个环境下的产物，随后推出的骗钱性质的资料片与历代记更是让这个系列蒙羞，直到3DO破产，JVC短时间淡出了人们的视野。

JVC的名字再一次出现在游戏业界已经是2004年，此时他加入了NCsoft。在一个采访中JVC曾说过，当年之所以对3DO感兴趣，原因之一就是他将有机会制作“魔法门OL”。可惜最终因为3DO运作模式的原因，JVC没有能实现其愿望。然而NCsoft旗下虽然有《永恒之塔》《天堂》等诸多知名网游。但韩国网游跟JVC心目中的“魔法门OL”多少有一些差距，JVC并没有在这里实现自己的抱负，转而投向了当时的新秀——Trion Worlds。

这次JVC总算是没看走眼，如今Trion Worlds出品的《RIFT》已经成为了最受玩家期待的网络游戏之一。但悲剧在于，JVC早在《RIFT》声名鹊起之前便辞去了执行总裁的职务，离开了这家公司。令人啼笑皆非的是，JVC在职期间，《RIFT》的名称本来是《Heroes of Telara》，后来才变成现在的名称。看来JVC不仅有“OL”情结，还有“英雄”情结。

现在的JVC正受邀于EA进行“命令与征服”系列的新作开发，从国外媒体透露的信息来看，JVC负责的正是这个系列的“OL化”部分……



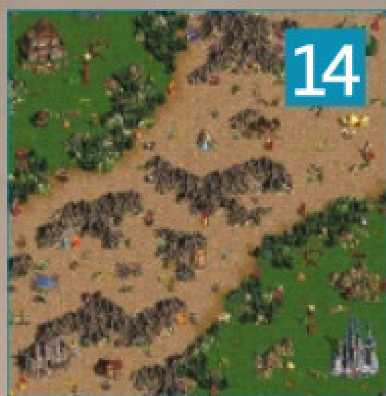






9.如今曝光度很高的《RIFT》
10.作为两大知名PC游戏系列的创始人，JVC后期的事业却并非一帆风顺
11.2011年的JVC老爷没有如愿看到《英雄无敌6》，你能从他的笑容里看到惆怅么
12.3DO不出这款主机的话，业界可能是另一番格局了









13.《埃拉西亚的光复》当年真有一种睥睨一切的气势
14.3代的辅助工具也很齐全，有可以将整个地图截下来供爱好者研究的工具
15.8部《英雄无敌历代记》，国内代理了其中4部
16.力量型与魔法型英雄的技能分配路线各不相同
17.3代经典的邪眼形象
18.《英雄无敌Ⅲ》在打过高分辨率补丁后可以完美支持宽屏，画面精细度让人赞叹，俨然就是高清版

辉煌

1999年的2月28日，对于很多英雄无敌系列的粉丝而言，这个日子都值得铭记。因为在这一天，“英雄无敌”系列迎来了自己的第一个真正的辉煌。此时PC也在国内逐渐普及开来，很多国内玩家也是在这个时候接触到“英雄无敌”系列的，强大的第一印象使得他们在10多年后的今天还在用“神作”这样的字眼来表达着对3代的赞美。

3代的确配得上“神作”，原作《英雄无敌Ⅲ——埃拉西亚的光复》(Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia)发售伊始，就让玩家看到了这个系列在画面上的升级。毫不夸张地说，在20世纪末看到这样的画面，地图上的每一个细节都让玩家感到震撼，草原、河流、城堡的精细程度与前代相比简直就是天上人间，而英雄的脸谱制作也尽显NWC的美工水准，即使在今天用窗口模式或是高分辨率补丁进行游戏，画面依旧令人可以接受。

当然作为一款回合制策略游戏，系统才是取悦玩家的最关键因素。3代塑造了一个相当有深度的系统，这个系统的基础是丰富的可选性。《埃拉西亚的光复》带来了8个种族供玩家选择，资深玩家可以很自然的念出它们的名字：城堡、塔楼、壁垒、要塞、据点、地狱、墓园、地下城。而每一个种族又可以修建20多种建筑物，这些建筑物有的属于共性建筑，更多的则是种族的专属建筑。每个种族都具备了可以升级的7个兵种，加上中立兵种和后来发售的资料片“末日之刃”与“死亡阴影”的添加，兵种总共多达141种。当然这些还不算完，每个种族还都提供力量与魔法两种英雄，英雄人数又有数十个，再加上大量的技能与魔法，让这一作拥有了一个丰富可变的游戏世界。

有了好基础，还要看能不能利用底蕴发挥出游戏应有的潜能。NWC在3代中为了发挥这种潜能，强调了一个概念：“择”。请原谅笔者用这么文绉绉的一个字来简述3代的精髓，咱们还是通俗一点，使用“选择”这个名词吧。与前作相对简单的“择线”发展相比，因为游戏世界的庞大，3代从头到尾都要面临着更多的选择。首先是自我种族的选择，此选择代表着战略意图，也能体现玩家的性格心理，像笔者这样的纯良少年一向都是城堡、堡垒这种人类精灵正义向，而笔者的同学则一向是睡在墓园、地狱中，不过邪不胜正在3代的世界里只是主线流程的故事而已。种族确定之后又要选择建筑物的建造，玩家要在这里面对着经济建筑和军事建筑的平衡选择，非常考验玩家对资源的掌握与分配，究竟是初级兵种Rush还是厚积薄发爆高级兵可不是自己一厢情愿的事情，因地制宜、因时制宜都是做出选择的依据。至于英雄的选择，力量型英雄与魔法型英雄各有优势，后者如果有优秀魔法的支持，初期优势非常明显，但前者对兵种的攻防加成在后期会非常给力，这要看玩家如何选择。游戏中有100多种兵，可英雄只能带7队，而且种族还会影响到兵种的士气加成，还得看玩家怎么选择。技能多达28种，可英雄只能学8种，又要看玩家的选择。废话就不再多说了，总之在《英雄无敌Ⅲ》的世界中，能让玩家“无敌”的唯一途径，就是做出正确的选择。通过选择的不同，3代建立了高度的战略性。

回合制策略游戏一向在平衡性上很难做寻找到一个合适

的支点，但3代很显然找到了一个解决的途径。这种平衡正是体现在“择”上面，它微妙地制造出了一种貌似平衡来“欺骗”玩家，使得菜鸟和高玩都产生了一种自己能在游戏中掌控脉搏的感觉，从而使一款回合制策略游戏竟然也成为了当时电脑房中可以对战的热门游戏，要知道3代的局域网联机是你行动完我行动的超浪费时间模式，然而对3代的热爱使得很多玩家都不惜钱财投身其中。当然聪明的中国玩家也找到了曲线救国的道路，一人操作的时候将另外一个玩家剔除在屏幕之外防止窥屏，大家轮番操作进行对战。遥想笔者当年，与同学在一个风雨交加的夜晚对战3代竟然引发口角，武斗中笔者惨遭对方这种力量型猛男的蹂躏，眼角不慎出血，虽然发动了嗜血技能但还是败下阵来。事后大家一笑泯恩仇，同学们都说路人甲的失明技能用得绝赞，笔者在实战中沦为低级兵种洞穴人，虽然伤后包扎形象有点独眼巨人的味道，但怎么看也像是中了诅咒一类的魔法，不堪一击。

除了对战的欢愉，3代在单人模式上也体现了超高的水准。在战役模式中，游戏剧情与《魔法门Ⅵ》的剧情做出了呼应，讲述了发生在恩塔格瑞大陆上的一段波澜壮阔的故事，阴谋与欺骗、忠诚与复仇感染了不少玩家，又给3代的整体印象加了不少分。发售两部资料之后，财务状况越来越糟糕的3DO开始了骗钱计划，自2000年9月27日至2001年1月1日这3个月的时间里，3DO一共发售了8部《英雄无敌历代记》。说实话这么做虽未免有点过于功利，但如此举动却客观上将3代的游戏世界进一步放大，延长了游戏的生命力，扩大了游戏的影响力，使得3代成为了英雄无敌历史上支系最为庞大的一款游戏。

在《英雄无敌Ⅲ》的影响下，中国的网络小说界还诞生了一部经典作品：《历史的尘埃》。作者之秋把3代作为全书的框架和基础，直接套用游戏人物撰写了这部小说，赢得好评无数。这也从侧面再次印证了3代的强大。漂亮精致的2D画面，复杂有趣的择取系统，传奇史诗的大气剧情……这些成功要素让3代身上的光环越来越浓厚，最终成为了“神作”。

然而，神作的道路还远远没有结束，只不过这次的道路不是官方铺设的，而是靠玩家延续的了。

“追随神迹”，一次彻头彻尾的进化

《英雄无敌Ⅲ——追随神迹》（Heroes of Might and Magic III: In the Wake of Gods，简称WoG）是由一群“英雄无敌”的爱好者基于“死亡阴影”开发的非官方资料片，但这个同人资料片并不仅仅只是像官方的资料片一样给游戏简单加入一些新的兵种、宝物和剧情。WoG是对3代的一次彻底强化，这帮家伙（多数是俄罗斯人）用ERM脚本对3代进行了大量改造与加强，实现了许多原版游戏中未曾拥有的内容。

以WoG最新的版本3.58F为例，首先是原作中的英雄在WoG中有了巨大的改变，开发者让以前的那些探路英雄、捡矿英雄也能从后勤大队长走向正面战场。这种调整一方面让每个英雄都拥有了自己独特的特技来加强实用性，另一方面则是对原作中的技能进行调整来平衡英雄。比如说WoG中的鹰眼术有一定几率让对方英雄施展的辅助魔法失效并吸收其魔法值，学习术则可以让英雄每天都获得一定的经验值，领先其他英雄的成长，拥有这些3代中鸡肋技能的英雄一下就鸟枪换炮。再加上最多可以拥有10个技能的加强，WoG的英雄经过成长之后几乎没有一个是废柴，关键要看大家怎么调教。英雄依旧还在坐骑上凝视着战场，但玩家们也有了像《英雄无敌Ⅳ》中一样的英雄代言者，那就是指挥官。开发者为WoG设计了9种指挥官，与“末日之刃”中的9个种族相对应。每一个种族的指挥官都拥有自己的特技，会同英雄一同升级，提高基本技能进而组合出衍生技，这种定义颇像网游中的宝宝，所以在WoG的中文版本中，也曾将指挥官翻译为宠物。由于指挥官不会出现在界面的部队栏里，只带指挥官出去的英雄看起来形同裸奔，钟爱《英雄无敌Ⅳ》中英雄裸奔走天下的玩家一定会对这个系统情有独钟，这个系统也给战斗增添了一份主人公参与感，马上马下，玩家相当于拥有了两个英雄。

在3代原有的7级兵种基础之上，WoG中每个种族又出现了8级兵的设定。虽然笔者也承认WoG的美工把这些8级兵画得很山寨，但这些8级兵的实力确实非常强悍，在很大程度上增加了游戏的变数。而更为神奇的则是兵种的经验系统，WoG为每一个兵种都划分了11个经验级别，随着级别的提升，兵种的攻防等属性都会增加，还引入了兵种属性技能。以人类城堡的冠军骑士为例，当冠军骑士提升到3级时，他将免疫恐惧。提升到5级时，他的攻击会判定为敌方无法反击。而在7～10级，他还会具备基础、专家、大师屠龙技能的奖励。引入经验系统，强调了“精兵”概念，让兵种应用产生了许多变化，从而也决定了战术运用的不同。

以上这些还仅仅是WoG的一些皮毛，在细节上面，







19. WoG中文版界面
20. WoG拥有完善的兵种升级系统
21. WoG的指挥官有着一套自己的技能系统

WoG做出的调整是在太多太多。宝物大幅进行调整强化，一些垃圾宝物开始焕发新的生命力；设施调整，让下一代作品的建筑也能在3代中发挥作用；秘银改变世界，这种新添的稀有资源可以用于强化各种资源点；卷轴几率性自动施法，让部分卷轴也成了玩家追求的极品。类似于这种改变在WoG中比比皆是，如果不是基于3代的引擎制作游戏的话，WoG完全可以成为一款“英雄无敌”的新作，而且在系统深度上远超正统作品。WoG吸收了不少同类型游戏的优点，同时增加的不少原创元素也被其他游戏所借鉴。它给3代带来的最大改变就是变量更多，大大丰富了原有的游戏世界，让玩家的选择更多，战术更多，让这款老游戏焕发出全新的活力。最后WoG也充分考虑到了不同选项对游戏平衡的影响和玩家对其的好恶程度，所有的选项都由玩家自己选择是否开放。并且为了维持3代原有的对战乐趣，WoG还拥有一个专门对战的TE版。

同时代的挑战者

同样是在1999年，“英雄无敌”系列的挑战者出现，而且一来就是两个。1999年10月4日，《圣战群英传——神圣国度》（Disciples: Sacred Land，以下简称SL）与《奇迹时代》（Age of Wonders，以下简称AoW）发售。SL的亮相其实并不惊艳，游戏的画面与《英雄无敌Ⅲ》的精细相比显得过于粗犷，但作为系列的第一作，它还是展现出了自己独特的一面，其中最大的亮点就是转职系统。SL的转职系统并不是《英雄无敌Ⅲ》那种单纯的单线升级，而是采用了很多RPG游戏中所采用的职业多线性发展。比如游戏中的兵种僧侣的原始能力是每次补充20点生命值，玩家在该职业转职升级中就可以考虑不同的发展路线，修建一个避难所能够让僧侣转职为牧师，每次补充40点生命值，建造一个修道院则可以让僧侣转职为教士，每次可以群补20点生命。这个系统很快就被H4变相吸纳成了兵种树，此为后话。除了转职系统独树旗帜，SL还强调了一个统率力的概念，说白了就是英雄类型决定带队人数，这个系统后来也影响到了不少回合制策略游戏，成为《圣战群英传》的又一大贡献；发售略晚于SL的AoW则和3代的画风较为接近，游戏模式上却和“英雄无敌”系列有着很大的不同，AoW更加强调模拟经营的元素来决定战场上的成败，属于与3代貌合神离的作品。我们这里之所以要提到AoW，只因《英雄无敌》、《圣战群英传》、《奇迹时代》这三款作品合在一起有一个响亮的称号：“世界三大奇幻策略游戏”。此称号笔者怀疑乃国内某网站当年胡诌出来的，如今谎言说了一百遍，就成真理了。

这两个挑战者的发展道路各不相同，“圣战群英传”系列在2代迎来了自己的辉煌，几个资料片非常叫好，颇有一副能和“英雄无敌”系列叫板的姿态，可惜开发商Strategy First竟然和3DO命运相同，2004年因经营不善申请破产保护，被收购它的S.F公司将游戏的制作权外包给其他公司制作，结果由俄罗斯小组开发出的《圣战群英传Ⅲ——复兴》与后续资料片大失水准。而《奇迹时代》的好时光更不多，在发售了3款作品之后就陷入了沉默，最新一款作品“暗影魔法”的发售时间距今也有八年之久。或许该系列已经成为绝唱，我们也只能在以往的作品中，领略一下《奇迹时代》那美好的光影效果和模拟情怀。

中国的英雄无敌

就在ROE发售的第2年，不少玩家就领略到了我国游戏开发者的高超智慧，一款名为《封神榜之英雄无敌》的游戏出现在市面上。这款游戏采用了我国古典名著《封神演义》的世界观，在游戏系统上则是完全照搬“英雄无敌”系列。令人费解的是，这款发售时间晚于《英雄无敌Ⅲ》的游戏抄来的全部内容设定却更像是《英雄无敌Ⅱ》。但在当时3代大热的环境下，一款本土化的“英雄无敌”还是引来了不少人的关注。笔者就曾在这游戏中闯荡过不少时间，不得不承认纣王逆天的路线还真挺难打的。这款山寨作品只做了1代就没有了下文，我们曾带着宽容和理解接纳了这款游戏，但依旧没有盼来真正属于我们的“英雄无敌”。在随后的单机游戏大萧条时期，我们也只能耍耍那几把“剑”了。











22.“暗影魔法”之后，“奇迹时代”再无新作
23.《圣战群英传Ⅱ》的画面看起来依旧粗犷
24.“圣战群英传”的奠基之作——“神圣国度”
25.兵种看起来确实是封神榜的风格，雷震子装成大天使都没问题
26.《封神榜之英雄无敌》更像是《英雄无敌Ⅱ》的山寨版








27.改头换面的技能系统也让很多从3代过来的玩家摸不着头脑
28.当时一部分开发人员被《魔法门——传奇》抽走，事实证明这样做两头不讨好
29. 千篇一律的城镇界面为人诟病
30.4代的另一个问题是地图上的元素实在太多了，感觉一块石头，一棵树都能让你遇到类似“运气+1”的事件
31.4代的战场更加注重真实，但这样也丧失了由“格子”带来的策略性
32.英雄可上战场，仅凭这个设定就足以让系列爱好者吵得不可开交了

低谷

《英雄无敌Ⅳ》（Heroes of Might and Magic Ⅳ）可谓系列史上最受争议的作品，3代的辉煌使玩家对4代抱有极高的期待。结果实际游戏出来是个半成品，让人大跌眼镜，很多人将本作看做“英雄无敌”系列最失败的作品，一看到就嗤之以鼻，甚至连JVC本人也不太愿意提到4代，在2011年的E3接受采访时，JVC提到了历代作品，唯独漏掉了4代，可想而知，这是很多人心目中的痛，甚至有人将3DO倒闭的原因也算到了《英雄无敌Ⅳ》头上。不过一码归一码，尽管很多老玩家不喜欢甚至讨厌这一作，只能说是3DO的倒闭造成了这幅局面，而不是反过来。

尽管3代取得了前所未有的商业成功，但这并不能帮助3DO走出困局，4代发售于3DO最困难的时期，其正遭受着严重的融资问题。此时NWC再也无法想以前那样自由地开发游戏，一部分成员受命去开发《魔法门——传奇》，另一部分则继续开发《英雄无敌Ⅳ》，就这样，4代的开发时间、人员、预算都被大幅度缩减。NWC要面临人手的不足，不仅无法获得3DO的人员支持，还被抽调走一批程序员。使得原本编程的人员去兼职AI编写，经验的不足让本作的AI饱受诟病。原本需要6个程序员的工作只用了2个程序员去完成，其中1个还要兼顾《魔法门——传奇》，游戏品质出现重大缺陷也在所难免了。比如那蹩脚的AI，突兀的BGM切换，伪3D技术极不成熟，千篇一律的城市格局，丑陋的怪物。后续的两款资料片也毫无诚意，连新种族都没有，沦为骗钱之作。

但在另一方面，4代是很有想法的一作，对这个系列的传统游戏架构做出了很大的变革。最富争议的就是英雄可以肉身上战场，拥有自己的属性，攻防，和兵种完全没关系。一个高级别的英雄不仅皮糙肉厚，也能造成巨大伤害，成为了真正的“英雄无敌”。兵种方面也做了大刀阔斧的变革：兵种分4级，每级两种单位，玩家只能选择其中一种进行发展。这让同种族的发展更加多变，耐玩度更高——理论上是这样的，但实际上因为同级兵种的平衡问题，导致了不少鸡肋兵种出现，比如强大的灯神就让那迦常年坐冷板凳。战场方面，单位可遮挡敌方远程和部分单体魔法对他后方友军的攻击，战场变得更加真实。地图采取了双层迷雾，探索变得更为重要，还有方便的篷车系统，水车风车等占领后不需要每周访问，野外生物巢穴占领后累积生物数量等等。在育碧接手的《英雄无敌Ⅴ》里面也加入了篷车系统——只有抛弃了一些繁琐的设定，这个系列才能有新血加入。

这一切的改动，都说明4代在设计之初，NWC抱有了很大的抱负，试图让这一作打破常规，成为颠覆性的作品。只是后期一系列现实因素限制了NWC的发挥，让这些点子仅仅停留在了创意的层面上，未能很好地实现出来。然而，让系列老玩家所不能容忍的，不是丛生的Bug，不是蹩脚的AI，而是4代居然敢如此离经叛道——竟敢让英雄上战场，英雄不是向来都是在后面辅助的么？单位居然能裸奔，居然还有行动力，这还叫“英雄无敌”么？攻击反击居然同时进行，这样怎么让我无损MF啊……由于4代的“大不敬”，众多老玩家对这款游戏进行了口诛笔伐，抵制并拒绝承认这是“英雄无敌”续作。

“只有3代才是最高啊！”他们喊道。

33.NWC的一部分《英雄无敌Ⅴ》设定图
34.“东方部落”的两种兵种升级方案使得策略性更为丰富
35.因为5代与3代相似，还出现了把3代地图转换为5代的工具
36.死神与天使，两大种族的VIP单位
37.育碧的《英雄无敌5》刚公布时，很多人不满意这种太卡通的人设风格
38.由玩家MOD改良后的技能轮，学习何种技能一目了然
39.玩家放出的可以预测技能出现概率的HeroScaner，可以说5代的乐趣有很大程度上来自于英雄培养
40.熟悉5代的玩家一定不会对这个形象感到陌生


33



34



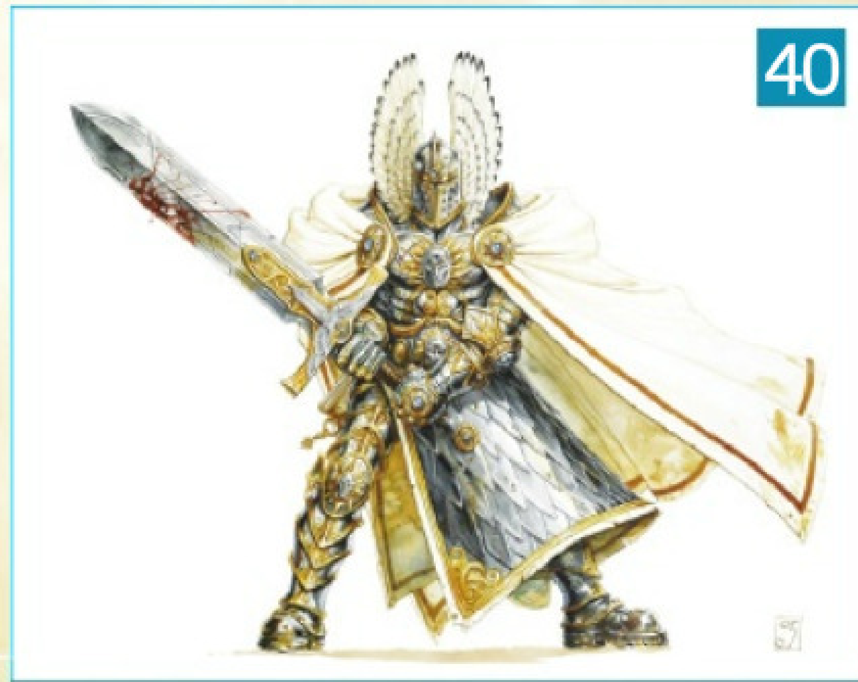
35


36


37


38


39


40

重生

3DO的破产让人们担心“英雄无敌”系列就此成为绝唱，好在育碧将这个系列的版权买下，制作组的改头换面让玩家担心《英雄无敌Ⅴ》能否保留这个系列的原汁原味。其实在这之前NWC的《英雄无敌Ⅴ》也提上了日程，并流出一些设定图。我们从仅有的一些信息里可以看到，在这一作里，英雄又将回归3代的地位，而JVC也说：“我正在重新设计全新的游戏引擎。总的来说，游戏将更像2代和3代，当然也有更多的模型，更多的乐趣和挑战。

当然这种挑战再也不会有了，5代的开发被育碧移交给以《寂静风暴》（Silent Storm）而闻名的Nival Interactive，采用全3D制作，游戏系统更像3代——育碧也不想一接手就创新，本来玩家就对新的开发团队心存疑惑，这样容易落个费力不讨好的下场，选择最成功的3代为模板无疑会更加稳妥一些。

5代在3代的基础上引入了主动性的概念，加入了更加直观的行动条，变数更少的大四角格，英雄虽然无法直接上战场，但可以实施物理攻击。考虑到此时策略游戏的人气早已大不如前，大部分玩家已经无法适应这种这个系列缓慢的对战模式，因此这一作在多人联机方面做了大幅度优化。原版添加了决斗模式和幽灵模式。所谓决斗就是选择系统设定好

的英雄直接开始战斗，为喜欢对战又无法忍受漫长发展的玩家提供了选择。而幽灵模式则是对战中当敌方玩家行动时，你可以用幽灵做一些事情而不是纯粹的等待，比如操纵幽灵降低对方矿山产量，附身到某个中立怪身上与敌人英雄作战，或反制对方幽灵等。虽然这个设定并不成熟，但表明了育碧在多人游戏上做的努力，也为之后的6代打下了基础。

然而，这一系列措施没能让恋旧的老玩家满意，有人说，策略游戏玩的就是战术，玩的就是游戏性，你整啥3D画面啊，一点都不如3代的2D画面精美；又有人说，5代玩的是画面，3代玩的是内涵；还有人说，我一向喜欢带黑龙末日秒全场，5代不能这样玩了有啥意思啊！在游戏发售后，几乎每个关于5代的帖子底下都会有人回复：

“3代最经典，3代不可超越！”

如同那些去“仙剑五”的帖子里怀念“仙剑一”，去《辐射3》的帖子里去怀念《辐射2》，去《鬼泣4》的帖子里去怀念《鬼泣》的玩家一样，尽管可能怀念《辐射2》的玩家自己都未必玩过《辐射2》，但部分群体是始终存在的。让恋旧之人永远停留在过去吧，《英雄无敌5》已经开创了一个新的时代。

5代是最对得起标题里“英雄”这个词的一作，英雄既不像3代的战场存在感不足，又不像4代太过喧宾夺主。每个种族的英雄有着极为复杂的技能树和技能类型，12系公共技能加上种族特有技能，公共技能的每系技能又分为主技能和3种标准能力以及若干特别能力，种族技能下则是3个职业能力和一个独有能力——终极技能，学习条件极为苛刻，学错一步便前功尽弃。一步一步培养自己的英雄，学习更强的技能一直是5代Fans所津津乐道的话题。并且由于5代发售年代较晚，相对应的辅助工具与MOD支持也是最完善的。就拿技能系统来说，原本新技能会随机出现，打造满意的英雄不仅需要技巧，还需要运气，但有人开发出HeroScaner这个利器，可以提前预测英雄的技能成长选择，大大简化了技能分配难度，让英雄成长更为可控。

5代的自由度也很高，安装目录下data文件夹中有个1.3G的data.pak，游戏中大部分数据都封装在里面，这个文件没有经过任何加密，用普通的解压缩软件就能打开，里面是命名整齐的xml文件，改掉只读属性用记事本就能打开，可以很轻松地修改各种单位的属性。更难能可贵的是，育碧一直没有放弃对5代的支持，在第一个资料片“命运之锤”中，增加了随机地图编辑器与取自4代的篷车系统。更在多人对战里添加了一种同步回合模式——当玩家之间的距离超过两天时，可以同时进行一个回合，配合幽灵模式使得联机等待时间大为缩短，堪称系列史上一大进步。在之后推出的“东方部落”里，一种基础单位可以升级为两种不同的进阶单位，使得兵种和战术得到了进一步的丰富。同时官方一直在不断地放出修正补丁，游戏的平衡性与游戏性都在不断进步着，以前的骷髅海、地精海等影响平衡的战术都被修正。一直到2009年，完美的3.1补丁出炉，终于让这款游戏真正地支持了宽屏。这可是已经距离原版发售3年了呀，谁会在意一款3年前的游戏是否支持宽屏呢？但育碧还是了却了众多爱好者的一个心愿。

《国王的恩赐》复活

“英雄无敌”系列在育碧手里重获新生后，这个系列的启蒙作品《国王的恩赐》也迎来了复活。翻翻文章伊始的“英雄无敌”创作历史，大家就能想象这款游戏的资历是多么老。一款发售于1990年的作品在2008年2月迎来了自己的续作：《国王的恩赐——传奇》，制作方是俄罗斯的1C公司。“英雄无敌”系列游戏在东欧地区非常受欢迎，或者这就是为什么“传奇”会在俄罗斯重生的原因。这次“传奇”依然采用了一种RPG的方式来进行闯关：你只有一个英雄，没有自己的城堡，但可以在每一个中立城中得到兵力补充。兵种很多、宝物很多、魔法也很多，但都需要你一步步地探索。尽管很多媒体都在“传奇”的名称之前打上一个SLG的标签，但笔者依旧认为它就是一款RPG游戏。

《国王的恩赐》在复活后已经发售了两款作品：“传奇”和“戎装公主”。此外还为戎装公主打造了一个名为“交错的世界”的资料片。虽然更新勤快，但这几款作品并没有什么本质的进步，游戏进行到中期之后就会产生一种类似于“三国志”系列中后期的厌倦感。因为兵种的搭配和魔法的运用几乎已成定型，限制了玩家进一步的拓展和尝试。KB是“英雄无敌”系列的缩影再放大，尽管它算得上“英雄无敌”系列的祖宗，但它永远也取代不了这个系列。





41.“传奇”中影响带兵数量的“领导力”是一大亮点
42.传奇也采用了基于6角格的战场系统

其它平台上的延续

作为一个知名的策略游戏系列，“英雄无敌”并非仅限于仅限于平台，要知道初代就是从一台苹果Ⅱ上开发出来的，之后历代正式作品都有MAC版。早年的“英雄无敌”还出过GBC（Game Boy Color）版，由KnowWonder公司开发，3DO发行，名字就叫《英雄无敌》和《英雄无敌Ⅱ》。受限于GBC那可怜的机能，这两款游戏的画面都十分简陋，系统则从PC版的前3代各取所需。这两款缺乏诚意的作品并没有获得玩家和媒体的认可，Gamespot仅仅给第一作4.6分。不过3DO并没有就此浅尝辄止，于2001年在PS2上推出了《英雄无敌——龙骸灵杖之谜》（Heroes of Might and Magic: Quest for the Dragon Bone Staff），不过3DO就没怎宣传它。这部游戏可看做是《国王的赏金》重制版，画面得到了一定强化，但过时的游戏方式让这款游戏很快消失在人们的视野。看起来这个系列在其它平台的道路走得很艰难——直到2010年《魔法门——英雄交锋》（Might and Magic: Clash of Heroes）的出现。

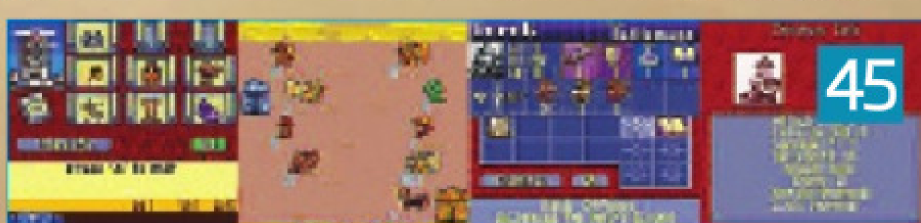
《英雄交锋》最先发售于NDS平台，画风唯美，操作专门针对NDS做了相应优化。出色的游戏性和漂亮的画面让很多挑剔的老玩家都能乐在其中，各大游戏媒体给了9分左右的高评价，甚至其中的部分设定比如兵种3等级也影响到了之后《英雄无敌Ⅵ》的开发。也正因为本作的成功，使其很快便被移植到XBLA和PSN上。PC版也将于近期发售，PC版将拥有最高清晰度的画面，网络多人对战和独占道具内容，同时还包括局域网对战模式。

如今平板电脑风头正健，很多玩家渴望能在这种大屏幕设备上玩到以前经典的策略游戏。虽然这些老游戏画面落伍，但若是放在平板电脑上面，比起“鸟打猪”还是有一定优势的。当然，软件开发商们不会错过这个商机，于是我们看到了由JustCoolApps移植的iPad版《英雄无敌Ⅱ HD》（Heroes Ⅱ HD）。能在iPad上看到当年的经典是多么的令人激动啊，可惜等玩家平静下来想要上去大战几回合时，却发现触摸屏对于曾经的经典是多么无力。游戏基本还是延续了过去的操作方式，很少像iPad原生游戏那样对触控进行优化，一些很简单的指令在iPad上变得极为不便，总而言之，本作的象征意义大于实际意义，很少有人会真的打完一场战役。

说到平板，又怎能忘了如今的新秀安卓。其实对于老玩家而言，最期待的就是能让3代在便携设备上复活。虽然目前还没有官方的移植版本，但强大的民间高手已经放出了安卓版的《英雄无敌Ⅲ》。不过这个版本依然是纪念意义大于实际，不仅目前Bug很多，操控也一样繁琐，还需要专门设置鼠标左右键映射。即便如此，也足以让论坛上的“英雄迷”们奔走相告，激动不已了。









43.《英雄交锋》的画风十分精致
44.无论我们怎么期待，以前的作品终究不适合触控
45.GBC上的《英雄无敌》，画面十分简陋
46.左边是《英雄交锋》里的年轻安文，右边是《英雄无敌Ⅴ》里的安文









47.在看到本文之前，或许你已经到这个世界探险了一番

48. 对于《英雄无敌Ⅵ》精致的3D画面，肯定会有人再次说策略游戏玩的是游戏性而不是画面，其实这一类玩家完全不需要“英雄无敌”续作，他们只需要一个高清版的《英雄无敌Ⅲ》

49.在Niva版的《英雄无敌Ⅵ》中，场景可以转变为另一种风格

50.曾经由Niva制作，又被取消的《英雄无敌Ⅵ》游戏截图，画面十分唯美

变革

在你看到本文的时候，或许《英雄无敌Ⅵ》已经静静地躺在了你的硬盘里。关于这一作的信息，本刊的前瞻部分会详细介绍，此处不再赘述。文截稿之前，一系列Beta测试已经表明，这将是颠覆性的一作。育碧终于站稳脚跟，于是让制作组去放开手脚改革一番。我们看到的是前所未有的简化版资源系统、无比清晰的技能树、新颖的区域系统、方便的魔法快捷按钮，当然还有官方重点宣传的“聚合点”（Conflux）系统。

一直以来，“英雄无敌”都有一些虽为特色，却对新手不太友好的设定。比如野外募兵建筑需要自己手动去招募，包括风车水车的资源采集，都是需要每周去手动收集的，这在占领多个城堡之后极为不便，这样就迫使玩家不得不雇佣几个英雄来专门从事这项工作。从4代开始出现了篷车概念，就是在试图简化这方面的操作。6代将这个概念强化，中立募兵建筑在占领之后就能直接将单位添加到主城。而即使占领了多个城堡，也不会像之前的作品那样因为种族差异和带兵上限，这些城堡只能作为一个大金矿而存在。新作允许玩家将占领后的城堡转换成本族城堡——当然，这是要花费一定资源的，具体情况由玩家来取舍。而在前作中一些比较模糊的概念，比如士气带来的影响，在这一作里也将完全可以预知。更不说以前那让新手完全无法下手的复杂技能轮了，在6代将变成一目了然的技能树。这一切都让新作变得更易于上手，更人性化，更易于理解，同时提供更加完善的多人游戏体验。而丰富多彩的冒险技能与多变的战场环境又保证了游戏的策略性不至于缩水。忘掉“3代最高”的论调吧，我们有理由相信，在当前这个“车枪球”横行的时代里，做好上手难度与策略性的平衡才是“英雄无敌”系列再续辉煌的基石。

无所不能的



■策划 本刊编辑部 执笔 Oracle

当你在玩《上古卷轴Ⅳ》或《侠盗猎车手Ⅳ》的时候，或许会感叹游戏那惊人的自由度，而自由度也是这类游戏爱好者所津津乐道的一个话题。似乎只有强大的CPU，巨大的容量，才能将自由度表现得淋漓精致。比如《侠盗猎车手Ⅳ》里3个小时不重复的电视节目，其实都是制作组事先做好的。因为很少有人去盯着游戏里的电视看很久，所以对大部分玩家而言，这个电视仿佛和现实世界的一样。又比如美式RPG爱好者所钟爱的“自由度”，表现为你可以做不同的选择，可以干“任何事情”。但这种自由度都是建立在大量的制作成本上的。制作组不得不花费大量的财力、精力、时间去保证这样的自由度，效果终归有限。事实上，真正的自由度却早已被一些“小游戏”所实现，在这些不足10M的游戏中，玩家可以做的事情惊人地多，简单的游戏画面构建出一个真实而复杂的世界。在国外，人们把这种游戏称为“Roguelike”。



虽然看不懂图上是什么，但是感觉好厉害啊！



Roguelike的起源

或许你已经发现，从去年开始，一些画面很另类的游戏开始频频出现在各大游戏网站和论坛里。其中最引人瞩目的当属《我的世界》（Minecraft）。之后的《泰拉瑞亚》（Terraria）与《伊洛纳》（Elona）也夺得了不少关注，相关论坛专区火爆一时。这些游戏的共同特点就是画面十分落伍，甚至可以用简陋来形容。多数为2D点阵画面，让人仿佛回到了8位机时代。而唯一一款拥有3D画面的《我的世界》居然是乐高（LEGO）风格的，充满了马赛克与大色块。别说画面党，按理说普通人看到这样的画面也会敬而远之。但事实却并非如此，现在这样的游戏仿佛成为了一种潮流。似乎已经有人厌倦了几百万个多边形，开始去追逐游戏本身纯粹的游戏性。

事实上Roguelike游戏早在十几年前就有着广泛的流行度，在核心玩家群里有着相当不错的口碑，更有人数年如一日去钻研其中的某一款游戏。只是近两年出了几款成功的商业化作品，让这个类型的游戏逐渐被普通玩家所熟知。至于什么是Roguelike，这当然要先从《Rogue》这款游戏讲起了。

《Rogue》诞生于20世纪80年代，出自Michael Toy与 Glenn Wichman这两位软件工程师之手——他们与游戏业的交集也仅限于《Rogue》，虽然这款游戏对后世影响深远，但他们之后都从事与游戏无关的职业。最早版本的的《Rogue》还运行在大型机上，系统为Unix。它被普遍认为是最先有图形界面的冒险游戏之一，虽然这种“图形界面”是那么抽象。说来颇为戏剧性，Rogue几乎是最早有图形界面的，结果现在的Roguelike游戏基本属于同时代画面垫底的。题外话不多说，作为这个类型的创始者，《Rogue》主要为之后无数的Roguelike提供了以下几种设定：

1.随机生成的迷宫

2.ASCII字符界面

3.复杂的游戏系统

在《Rogue》中，代表玩家自己的是一个@字符——出于对《Rogue》的致敬，如今的很多Roguelike游戏都采用了这种方式来代表玩家，如大名鼎鼎的《矮人要塞》（Dwarf Fortress）和目前在圈内评价很高的《Dungeon Crawl Stone Soup》。怪物则用他们名字的第一个字母表示，比如僵尸就是Z（Zombie），这也导致游戏中只有26种怪物……游戏的情节很简单，你只需要知道这款游戏有着一个奇幻背景，这同样是之后很多Roguelike游戏的特征。玩家需要下很多层的迷宫（在这个游戏里是26层），取得宝物，然后再逃离这个地方。当然玩家即使不做任务，只是在迷宫里到处转转杀杀怪物也是很有趣的。《Rogue》的学习曲线很陡，游戏极有挑战性，字符控制命令让人看了就头大。玩家需要有一个更为明确的图例才能理解这个所谓的图形界面。在《Rogue》里，玩家可以下达的指令非常多，远远超过了同时期的游戏。除了对付很多的怪物，玩家的角色还必须不断吃东西来确保存活。虽然看上去如此繁琐，《Rogue》还是如此的成功，在2009年，它还被《PC World》杂志评为“史上最伟大的10个游戏”之一。







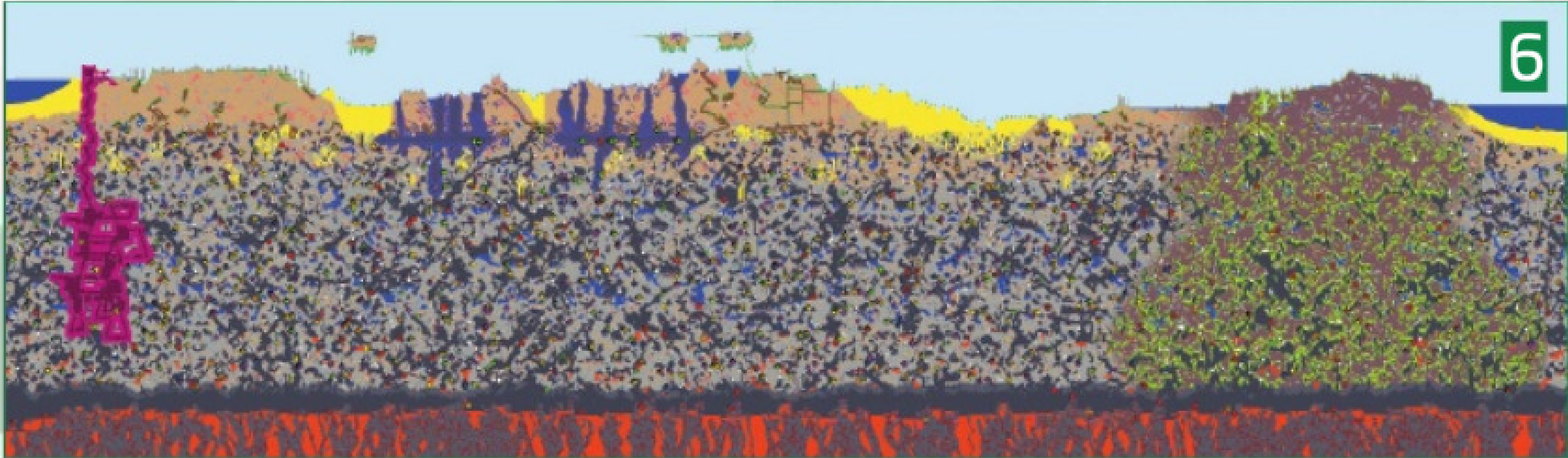


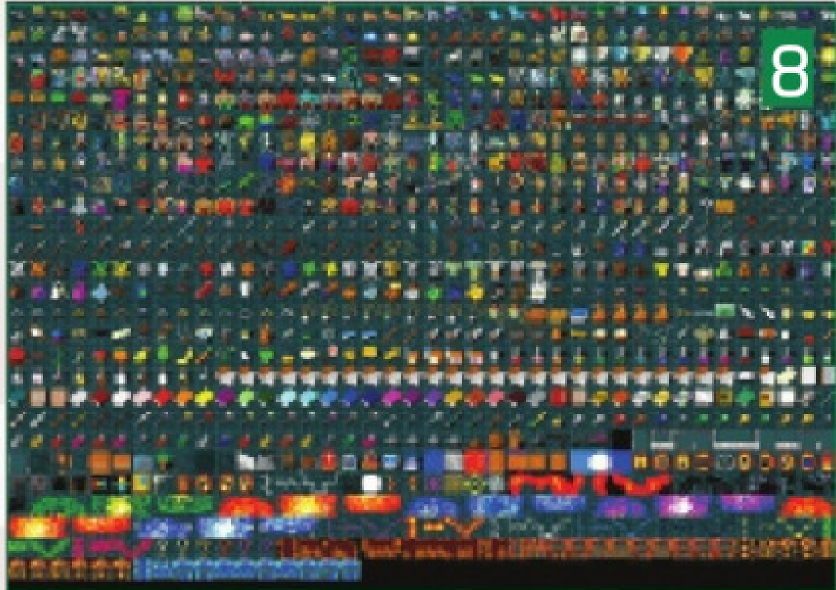
1.很少有游戏的综合成本能赶得上GTA4，对于传统游戏来说，自由度，不容易

2.《Rogue》在IBM Color PC上的画面

3.“任务完成方式多样化”是美式RPG自由度的一大表现

4.《我的世界》创作者Notch坦言自己是从《矮人要塞》获得了灵感



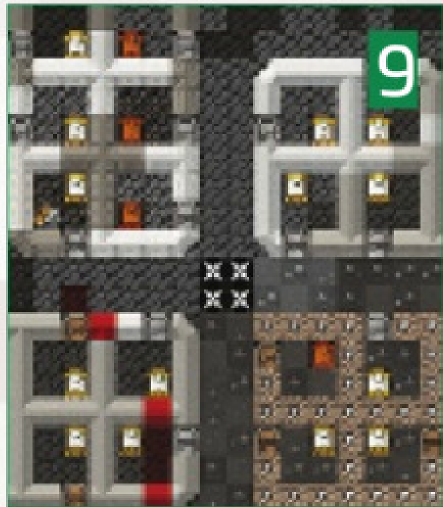
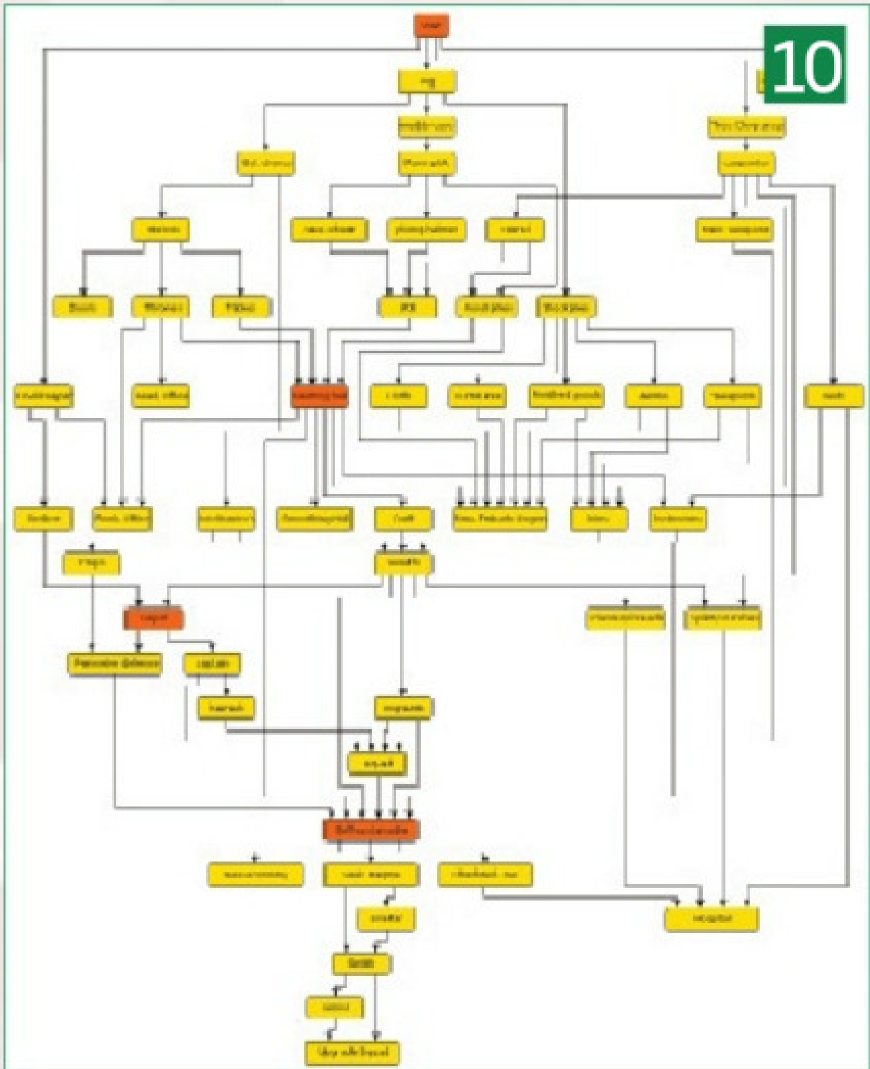
5.《Dungeon Crawl Stone Soup》目前在圈内有着很高的声誉
6.《泰拉瑞亚》生成的巨大地图，这款游戏在自由度上远逊于常规Rogue，但胜在容易上手
7.《Nethack》的画面增强补丁，有点当年《diablo》的神韵
8.有玩家将上千种物品生物都图形化，这不仅是个技术活，更是个力气活

历史最悠久的模仿者

在《Rogue》之后出现了很多模仿者，也就是Roguelike游戏，时至今日，它们大部分都消失了，几乎没人会记得。但有一款游戏与《Rogue》诞生在同一时代，却一直延续到现在，它的名字叫Nethack。

1982年，一款名为“Hack”的Roguelike游戏诞生，《Hack》同样运行在Unix系统下，在Rogue的基础上添加了商店以及更多的怪物和魔法——作为一款同样以ASCII为画面元素的游戏，《Hack》是如何突破26个字母限制创造更多怪物呢，原因在于它使用了扩展ASCII码，这使得游戏“画面”元素更为丰富。不过这款游戏很快便淡出人们的视线，因为更加经典《NetHack》来到了人们眼前。

《NetHack》可以看做是《Hack》精神意义上的续作，开发者并不相同。名字里的“Hack”指的是角色扮演游戏的特点——战斗和探索（hack and slash），这款游戏基于“龙与地下城”第2版规则；“Net”的意思则为网络协同合作开发，而这一开发就是20多年，直到现在，网络上仍有一群志愿者在进行除错和添加新特性。由于开发者众多，游戏系统可以考虑到异常多的特殊情况，不同的物品针对不同的使用对象都会有合理的结果，连死亡原因都有数百种——和真实世界一样。

9.虽然房间简单，但矮人们终于有自己的单独宿舍了
10.国外玩家制作的游戏简易流程图，但似乎看上去并不简易……

与普通的美式RPG类似，在游戏开始，玩家需要选择自己所扮演的角色并指定性别、种族、阵营和职业，游戏不仅包括一些常规职业，比如骑士、巫师、游侠等，还有一些诸如游客、洞穴人、考古学家这样的另类角色。游戏目标就是找到地下城最底层的项链并将其供奉给自己的神灵。期间会遇到各种各样离奇的困难，包括一些必须要完成的支线任务。游戏中的大部分怪物都可以用魔法、喂食、许愿、下蛋、陷阱等方式转化为自己的宠物。地下城总共有50层左右，除了特定的几层，其它都是随机生成的。你可以做的选择非常多，远远超过如今的主流RPG。如果你看上了一家店里的宝物又没足够的钱购买，你完全可以下命令让你的宠物把宝物偷出来，或者你也能亲自动手，然后挖破店铺的墙壁逃走。甚至还能对店主释一个控制类的法术，比如催眠，麻痹等，然后正大光明地把宝物从他眼前夺走。大量的互动可以让你在游戏里做出和真实世界类似的行为，而不会像传统RPG里对着几张毫无生气的贴图做有限的选择。游戏有着近千种的生物与物品，每种生物都有自己的特点与习性，每种物品都有一些状态（比如“受诅咒的”）。这些设定都不是无意义的，在一些特定的场合下都可以发挥独特的作用。可以说，除了Roguelike游戏，再也没有任何传统游戏能有不计成本地拥有如此多的元素了。

《NetHack》不仅年代悠久，而且也是流传最广的，大部分平台都有这款游戏的衍生作，包括NDS、PSP、Windows Mobile手机、Android手机以及iPhone。聪明的你已经发现了，这些都是便携或移动平台，想想也是，即使是骨灰级别的玩家，也很难对着电视里的一堆ASCII码一动不动坐几个小时的，用来消磨零碎时间是最好的选择。

《矮人要塞》
给我一堆ASCII，我能模拟一个世界

《矮人要塞》（以下简称DF）是我最为喜欢的一款Roguelike游戏，当年也正是偶然接触到这款游戏，进而被其庞大的内容折服，才开始对Roguelike产生兴趣。简单来说，DF有着让人难以置信的庞大世界，游戏可以生成一个无比详细的世界，包括地质与气候信息，生物分布，不同的文明与兴衰历史，完全可以由玩家自己打造，如果你在上一个世界里失败了，要塞变为一片废墟，你还能在下一个世界里找到这篇废墟并读到有关它的传说。这还是一个货真价实的的3D世界，有着完整的3个轴，完全遵循物理规律。游戏里有着数量惊人的指令菜单，几乎没有做不到的，只有想不到的。还有精细到皮肤、肌肉、血液、骨骼、脂肪的战斗系统，打中动脉会导致快速失血，脊椎受伤会晕倒，伤势痊愈后会留下疤痕，甚至会留下后遗症。DF的战斗没有HP，只有赤裸裸的真实。

严格意义来说，DF并不能算标准的Roguelike游戏，虽然它也有冒险模式，但重点在于要塞模式——带领一群矮人从零开始，建立食物供应，经历各种天灾人祸，建造各种工房和建筑，制造数量繁多的产品，与外界建立贸易关系——这并不是Roguelike的特点。但一般来说国外还是将其归为这个类型。因为它有足够的知名度，并且保持了Roguelike的大部分特征，包括典型的ASCII画面，更加有名的比如《我的世界》已经与Roguelike大相径庭，虽然它也从DF获得了不少灵感。甚至，连《纽约时报》都曾经报道过DF，刊登了很长一篇文章来介绍这款游戏，要知道这样的主流媒体一向很少关注电子游戏，更别说是如此核心的游戏，这简直算得上一项殊荣了。

用文字很难表现DF的博大精深，就算用掉整本杂志的页码也难以让将这款游戏的魅力呈现出来，虽然它的体积只有不到10M，但创建世界之后体积陡增数倍，足见这个世界的复杂。鉴于DF超高的上手难度，各位不妨跟随我一起进入游戏，看看我是如何跟矮人们度过第一个冬天，并过上舒适的日子的。前面说了这么多都是纸上谈兵，只能不断重复“Roguelike游戏的世界有多么庞大，物品有多么丰富，你有无数事情可以做……”这次大家终于可以初步领略一下Roguelike的魅力，顺便可以了解一下什么是“超复杂”和“超高上手难度”了……

进入游戏

好吧，现在还不到正式游戏的时候。首先我要制定一个独一无二的游戏世界，游戏提供了诸多选项，为了让这次的历程变得轻松一些，我选择了一个较小的世界，这个世界拥有一段的不长的历史，有很多适宜的土地供我们安家，巨兽稀少且较为温和。当然，身为矮人，怎么能忘记矿石呢，很多生活必备品都离不开矿石，为了让以后的生活不那么艰难，我把矿石分布设置成“常见的”。

按下确定键之后，这个世界就开始随机生成了。别看DF的体积很不起眼，但在地图生成过程中，需要耗费大量的内存和CPU资源。我的Intel Core i5-2300处理器在这个过程中资源占用率达到了30%以上，已经超过了很多大型3D游戏了，可以大致推断出这个世界将有多么复杂。世界生成完毕后，我们便可以看到主要有两种模式可以玩：要塞模式与冒险模式。在此我选择要塞模式，DF之所以在Roguelike里显得如此与众不同，也正是因为这个经典的模式。

在游戏正式开始前，我还要给要塞选个合适的地址。信息栏里显示了当前地区的生物圈和地质信息。“生物圈”会告诉我这里是温带阔叶林还是热带大草原，植被有多少，是否有河流经过，周边是否有其他种族文明，野蛮程度如何。虽然游戏画面是2D的（甚至连2D也算不上），但DF以一种很巧妙的类似等高线的形式来表现游戏世界里的高低落差，因此可以产生高原盆地、悬崖峭壁的地质形态，甚至还把水压也考虑了进去，这些元素都会对我的要塞产生影响，或好或坏。最后我选了一块植被丰富，没有含水层，野蛮度极低的温和区域，这里的土质适合发展，并且有一条河流经过，绝对是标准的文明发源地。

确定了地址，接下来……还不能进入游戏。我需要给我的矮人配置不同的职业，以确保他们互相搭配并在这个世界生存下去。因为地址附近有大量的植被，我便带了一个木匠/伐木工、一个矿工/石匠、一个机械师/农民、一个工匠/植物学家、一个厨师/屠夫和猎人/酿酒师，看起来这还远远不够，但如果要塞发展得比较成功，还会有矮人源源不断地移民过来。

我乐观地估计前期不会有矮人受重伤，因此把医疗用的拐杖和夹板都退掉换取一些珍贵的点数，多带了点食物和酒（众所周知，矮人嗜酒如命）。因为火鸡无论从产蛋量还是产肉量来说都十分划算，我便带了一对火鸡，还有猫狗绵羊之类，花掉了剩余的全部点数。

现在，终于可以出发了。





11. Roguelike游戏通常有很多版本的画面优化MOD，总有一款适合你

12. NetHack的画面符号更加丰富一些

春

安营扎寨后，我注意到不远处的山区表层是大量的沉积岩层，或许下面可以开采到一些不错的矿石，运气好的话还能开采到宝石来做工艺品。但目前生存要紧，还顾不了这么多。人类对大自然变本加厉的索取首先从伐木开始，在DF里也一样，我让伐木工去砍树，同时派植物学家去采摘一些灌木果实来补充粮食和酒。对矮人来说，地下永远是最佳的住所。于是我向下开挖，布置了几个基础工坊，包括厨房和屠宰场。

初期资源有限，矮人们只能挤在宿舍里，心情比较不爽。遇到食物不足或疲惫口渴，还会有更加严重的负面情绪，这些都会在游戏里以一个不同颜色的向下箭头表示出来。这时就要尽量去满足他们的需求，比如矮人喜欢喝酒，虽然没有酒他们也会勉强到外面的滞水湖里喝肮脏的污水。这时候一口井就变得尤为重要。只要有地下水就能打井，两层或深水井能提供更为清澈的井水。

这时矿工很快就传来好消息，挖到铁矿了！

夏

夏天是一年当中最为关键的季节，年中会来两批移民，在此之前我要把一切都准备好。春季开辟的两片空地这时候也派上了用场，经过灌溉之后便可以形成田地。我安放了石工坊制造的水闸，挖穿土壁让水流入空地里。水会自然蒸发，好在水量足够，灌溉了很大一片地。我选取了其中一部分，种植了肉菇与猪尾草。

我还发现矮人们总喜欢选取最短的路程，经常会穿越我的草场去砍树，结果把牧草踩平。经过一番摸索，我在交通菜单里找到了解决方式：将草场的交通密度设为最低，矮人们除非迫不得已，否则便不会到草场上捣乱。

这个时候矿工已经为我贡献了一些铁矿，是时候开始熔炼金属了。我把砍伐下来的木材烧成木炭，熔炼了一些铁条，它们可以用于制作武器与盔甲，比起木头制品，这已是一个巨大的飞跃。此外要塞的安全措施也有待加强，外墙配合陷阱只能抵挡地精的掠夺，但挡不住盗贼。于是我在门内系了一条绳索，把狗拴在那里起报警作用。之前带的几个家禽现在终于派上作用，雌火鸡能下蛋供矮人们改善伙食，雄火鸡在场还可以给蛋受精，放置一段时间便可孵化出小火鸡。

经常关注矮人的心情是十分必要的，矮人的负面情绪会传染，最终弄得城堡一团糟。一天我发现有一个矮人睡觉时被噪音吵醒，因为上层有个矮人在伐木。她还碰到了一个令她厌恶的动物——老鼠，这说明食物仓库可能出现了不少害虫，如果我现在手头有一只猫，就可以解决这个问题，可惜目前没有，只能期待移民的到来了。

移民果然没有辜负我的希望，准时到达，并带来了一些家畜。我给他们安置了居所，分配了技能，这时冶炼厂传来好消息，一把铁弩已经完成，我把它装备给我的猎人，希望他能给我们带来更多猎物。

秋

我的要塞距离矮人的文明首都并不太远，商队应该秋季就会到达这里，贸易站是不可缺少的。由于强盗也会跟着商队一起到来，于是我把贸易站建在了围墙里。为了迎接商队，我还任命了一个贸易官和书记官，用来管理贸易和清查储藏。

在等待商队的这段时间里，我的猎人捕到了一只狐狸，给我提供了宝贵的油脂，有了油脂就能做肥皂给矮人们洗澡。狐狸皮还能在硝化坊硝化成熟皮，制作成各种皮袋。当屠夫将狐狸屠宰之后，会在屠宰场留下各种残骸，如果不快速清理掉的话，就不仅仅是物质腐败的损失了——我的上一个要塞的矮人就经历过这样的折磨，敌族来袭，在要塞里面进行了一番恶斗，胜利之后没有及时清理尸体，没过多久就产生了瘴气，结果可想而知。或许我在这个世界还能找到那个要塞的遗迹，搞不好它已经被那迦占据了。

经过漫长的等待，商队终于来了。

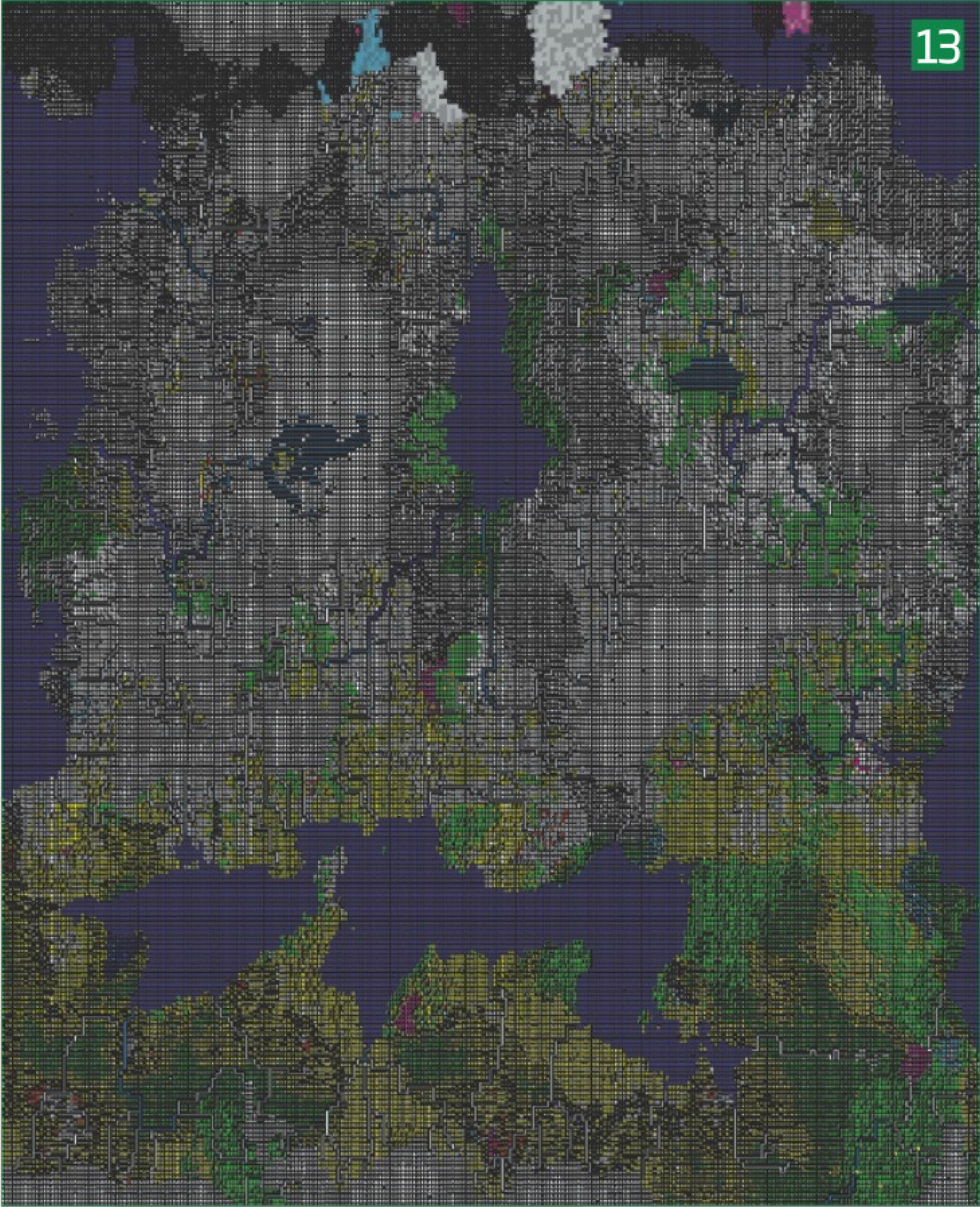
冬

冬天到了，商队停留的时间不会太长，要快点完成交易。当然，这是我的地盘，我可以在商队货物清单里扣押任何一种货物，但这样会惹恼对方，第二年就没啥好货了。更严重的是，如果对方是其它种族，第二年带来的就是战队而不是商队了。我喜欢购置一些二次加工的商品，比如龟，不仅能吃掉，剩下的龟壳还有其它用途。我还买了一些不同种类的家畜，并且卖掉了多余的酒。商队的耐心是有限的，如果达不到他们预期目标，很可能会终止交易。悲剧的是，我的贸易官不善于谈判，还价几次无果之后，为此我不得不让利出售产品。随商队而来的还有边境联络员，我与他商定了下一年的进出口计划，这又牵扯到很多细则，受限于篇幅，不表。

以上是我在DF世界一年的经历，如你所见，这是一个极为真实、自由的世界，在这个世界里，你可以做的事情非常多，每件事情都是合理的，有自己的因果关系，遵循现实世界的规律。这款游戏从2002年开发，2006年放出第一个版本，一直到现在还在不断更新，从未收费，只靠捐赠维持，直到现在引起多方媒体关注，实在是多年不懈的最好结果。

结语

受限于篇幅，还有很多著名的Roguelike游戏未能在本文呈现，比如现在名声越来越大的《Dungeon Crawl Stone Soup》，人气丝毫不逊于DF，更有图形版，可支持鼠标（对Roguelike来说这是一大进步）。最近的《泰拉瑞亚》也是一款成功的商业Roguelike游戏，被誉为“2D版Minecraft”，点阵画面透露着朴实的游戏性。笔者曾推荐给朋友玩，对方首先对画面不屑一顾，但一看到官方宣传视频就立刻沉迷了——如何将游戏乐趣表达出来，宣传方式也起到了很大作用，这方面《泰拉瑞亚》就做得很到位，从前期的挖洞收集素材，到中期的建设家园，再到后期深入地下城探险，对抗Boss，一个短短几分钟的视频里满载了游戏性。如今酒香也怕巷子深，Roguelike游戏另类的画面，超高的上手难度的确吓跑了大部分玩家，如何成功宣传乃至商业化，值得所有Roguelike游戏去探索。







The New York Times

Magazine

WORLD U.S. N.Y./REGION BUSINESS TECHNOLOGY SCIENCE HEALTH SPORTS

Where Do Dwarf-Eating Carp Come From?

Tarn Adams was in the carpeted spare bedroom that serves as his work space, trying to avert an apocalyptic outbreak of vampire dwarves. "If they just run wild biting people, half the dwarves in the colony will be infected in no time," he said, shaking his head. "That would be no fun." He was silent for a moment. "Maybe they have to bite you three times before you' re infected?"

RECOMMEND
TWITTER
LINKEDIN
COMMENTS
SIGN IN TO E-MAIL
PRINT





13.《矮人要塞》生成的世界全貌，包含了各种地貌特征
14.要塞已经具备一定规模了
15.《纽约时报》对于《矮人要塞》的报道
16.《矮人要塞》的官方主页，也是标志性的ASCII风格
17.另一款《矮人要塞》的画面强化补丁，但一般画面越华丽，就越难跟得上原版游戏的版本更迭
18.大部分Roguelike游戏的资料都来自于英文Wiki，中文的新手帮助少之又少

作为曾经在国产游戏界掀起S·RPG风潮的“风色幻想”系列，一直在国内玩家中拥有相当不俗的口碑。改编成网络游戏《风色幻想Online》之后，却并没有延续其一贯的精彩，让不少老玩家略有失望。这次弘煜科技再次携《风色群英传Online》来到了玩家面前，相信对于玩家和自己都是一次挑战。

网游评测：风色群英传Online

游戏名称：风色群英传Online	官方网站：http://fs.iyoyo.com.cn/
游戏类型：MMORPG	当前状况：不删档测试(2011年9月19日)
开发公司：弘煜科技	运营公司：悠游网

总体印象

优点：	缺点：
● 具有一定的玩家基础 ● 复古单机画面 ● 独特的战灵系统	● 系列剧情衔接较少 ● 战斗缺乏代入感

推荐度（满分10）：★★★★★★6（一般）



80后玩家大概都玩过“风色幻想”系列游戏，这款由中国台湾省游戏公司打造的S·RPG拥有者超越当时所有玩家想象的日式系列风情，这一特质，也让它被当时的玩家记住，且不断地研发更让人心动的续作。但是进入网络游戏时代后，改编自同名单机游戏的《风色幻想Online》却让不少死忠失望，成为一大遗憾。而这次我们评测的《风色群英传Online》也并未有足够的实力展现自己单机时代的魅力。游戏号称复古的画面是标准的2D游戏画面，在风格上也较好地继承了“风色幻想”系列的日系情调。但让人遗憾的是画面在细节方面的表现却不是十分理想，除了CG表现不错以外，其余的无论是人物外形、战斗动作以及特效，都较时下主流网游略逊一筹。

与主流MMORPG所不同的是，在《风色群英传Online》中，玩家的职业被一种叫做战斗斗姿的系统所取代。每种战斗斗姿风格可以使用的技能皆有所差异，并需要搭配该战斗斗姿风格专属的武器才能进行施放。玩家出生时会有一种战斗斗姿可选，在30级之后还可以额外选择一种自己喜欢的战斗斗姿，两种不同的战斗斗姿相互切换，看上去能带给玩家不错的战斗刺激。游戏的主要系统似乎没有太多创新方面的内容，前期升级、刷怪、换装备大概就是玩家在游戏中的主要流程，较为单调，后期看上去很拉风的战灵召唤和神化变身系统算得上是对游戏内容的一大补充，能帮助玩家丰富不少游戏后期的战斗体验。总之，《风色群英传Online》是一款比较适合喜欢怀旧的老玩家尝试的游戏。P

作为单机游戏《地下城守护者》的一款独辟蹊径的网络游戏版本，《地下城守护者Online》很好地继承了单机游戏那种坏坏的感觉。玩家将在游戏中有扮演两种身份角色的机会，同时感受到RPG和RTS两种类型游戏的魅力。如此两种截然不同的游戏感受，相信对于玩家来说算得上是丰富的体验了。

网游评测：地下城守护者Online

游戏名称：地下城守护者Online	官方网站：http://dk.91.com/
游戏类型：MMORPGRTS	当前状况：全民封测(2011年8月17日)
开发公司：网龙公司	运营公司：网龙公司

总体印象

优点：	缺点：
● 融合了两种模式游戏 ● 丰富的养成元素 ● 独特的PK系统	● 画面略显粗糙 ● RPG模式新元素较少

推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）



作为一款让人觉得非常期待的双模式融合在一起的网络游戏，《地下城守护者Online》的画面并不给力。RPG模式下略微有点粗糙的游戏画面很明显容易影响不少初入游戏世界玩家的心情。战斗中略微单调的动画，也难以调动玩家的积极性。RTS模式中的画面也没有太多抢眼的元素，普普通通，大概就是对这款游戏画面最好的评价。

《地下城守护者Online》沿袭了单机版的另类风格。颠覆游戏中玩家一贯选择正义阵营的传统，而让玩家有机会扮演邪恶、暴力、专横的黑暗暴君。游戏将整个虚拟的游戏世界分为了两个部分，一个是地上的英雄世界，玩家需要在这个世界中扮演一位英雄锄强扶弱，打击邪恶的地下城。另外一个是需要玩家去苦心营造的地下城世界，玩家在这里需要扮演的是一个邪恶的领主，尽其所能地赚取金币。两个世界玩家需要在平衡中寻求发展，在发展中创立属于自己的帝国。两部分虚拟世界的融合，对于玩家来说，算得上是一个非常有感觉的独到体验，只是不知道玩惯了国内武侠网游的玩家能否适应这样的黑暗风格。

遗憾的是，受限于目前完成度，游戏的耐玩程度还不理想，基本是任务升级+副本刷装备，在很多功能还没开放的状态下，玩家只能体验到较为单一的游戏环境。P

作为一款以2012末世噱头为题材的网络游戏，《零纪元》带给我们的感觉并不算很好。除开游戏独特的末世背景外，游戏的整个内容看上去都缺乏足够的诚意，换个游戏名称或许就能直接再次售卖。

网游评测：零纪元

游戏名称：零纪元	官方网站：http://ljy.the9.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：技术封测(2011年9月15日)
开发公司：万游引力	运营公司：第九城市
总体印象	
优点： ● 末世题材 ● 上手度佳	缺点： ● 游戏内容单调 ● 缺乏新意
推荐度（满分10）：★★★★★5（一般）	



作为一款末世题材的游戏，《零纪元》的画面融合了西方蒸汽时代的机械感和魔幻元素。融合科幻和魔幻两方面元素的游戏画面，带给玩家一种非常艳丽的感觉。虽然这款游戏的画面不是很细腻，但胜在风格突出。特别是战斗特效的夸张效果，更是用了一些简单粗犷的效果，让玩家有一种眼花缭乱的感觉。这种简单的画面刺激，大概也算得上是国产游戏调动玩家积极性的常用招数了。玩家在刚进入游戏时的确会有一点爽快的感觉，但是随着游戏的深入，这种简单的刺激就很难再激起玩家的积极性了。游戏的职业系统也像是标准配置般地出现在了玩家面前，战士、祭司、枪手、法师四大职业均有两种发展方向，而发展方向相信不用我多说大家都了然于胸了。这种没啥新意的设计，对于老玩家来说，显得有那么一点点无聊了。

游戏宣扬的精灵系统，实际上就是玩家见怪不怪的宠物系统，玩家不用太多考虑就能找到其中的培养窍门。而科技武器加魔法元素这种战斗题材，在各种游戏中也属于司空见惯的类型，玩家在初期感受了一点乐趣后，便会自然而然地对产生一种厌倦感。看上去还有一点新意的符文组合技能系统算得上游戏中能让玩家把玩的一个亮点。不过对于国产游戏那种升级成就感特质有特别爱好的玩家可以尝试一下这款游戏，毕竟该作的末世题材还是具有不错的代入感。P

在街机游戏界中，SNK公司的《合金弹头》的大名谁人不知，谁人不晓？而本着伟大的韩式“抄袭”精神，我们在网络游戏世界中，则看到了和其非常类似的《核金风暴》。这款以横版射击为主要游戏模式的网络游戏，其实具备了不俗的画面冲击力，在游戏模式方面也是可圈可点，是一款非常值得一玩的游戏。

网游评测：核金风暴

游戏名称：核金风暴	官方网站：http://cn.beanfun.com/giga/
游戏类型：MMOACT	当前状况：精英首测(2011年9月15日)
开发公司：Gni Soft	运营公司：五爪雷龙
总体印象	
优点： ● 画面冲击力强 ● 战斗手感细腻 ● 游戏模式丰富	缺点： ● 角色单调 ● 装备影响平衡
推荐度（满分10）：★★★★★★☆6.5（推荐）	



《核金风暴》的游戏客户端十分小巧，初次上手的玩家很难想象这款游戏竟十分复杂。进入游戏之后，浓郁的韩式漫画风格跃然于电脑屏幕之上。卡通风格的2D游戏画面将细腻这一特质发挥得淋漓尽致，你甚至可以看到角色人物跃起时的秀发飘动。人物的动作也非常流畅，腾转挪移中各个招牌动作都带给玩家一种赏心悦目的感觉。战斗时夸张的武器烟火效果更是能让玩家感受到热兵器战斗的刺激，加上卡通绘制的各种载具的加入，玩家能较好地感受到游戏烘托出的那种热闹的游戏氛围。游戏目前有4个人物角色可选，每个人物对应的武器装备也各不相同，可以看作是4个截然不同的职业，玩家可以根据自己的爱好选择不同的游戏角色进入游戏。目前这4个职业囊括了当前射击游戏的主流职业特色，但是对于喜欢猎奇的玩家而言，还是略显单薄了一点。

为了让玩家更好地感受游戏战斗的乐趣，《核金风暴》还拥有丰富的游戏模式。在多人模式中，除了必不可少的PvP对战模式外，游戏中让人倍感刺激的配合闯关模式，则让玩家拥有了一种街机的感觉。面对着数量庞大、蜂拥而至的敌人，各种武器的应用以及玩家之间的配合成为决定胜负的关键因素。如何折腾出一个无敌的配合，将成为玩家主要的游戏乐趣。不过让人略微觉得有一点遗憾的是，《核金风暴》似乎非常专注于从装备中获取利益，人民币道具在游戏后期可能会对游戏的平衡性造成一些影响，不想花钱或许会在很多方面“低人一等”，喜欢这种类型游戏的玩家，可能不仅费一点心思，还要掏一点腰包了。P

■策划 本刊编辑部 ■执笔 被流放的丁丁



gamescom 聚焦德国2011科隆游戏展

德国有什么？黑啤，美女，奔驰，机械，双立人等等，这些可能就是普通人对于德国的第一印象了。但是对于游戏玩家来说，德国的吸引力远远不止这些，科隆游戏展（Gamescom）（以下简称GC）和莱比锡游戏展（Games Convention Online）（以下简称GCO）便是两大不可错过的游戏盛宴。

虽然现在的科隆游戏展和莱比锡游戏展已经分开了，而科隆游戏展又不像莱比锡游戏展一样是以网络游戏为主的展会。不过随着近些年网游逐渐变为主流的趋势，2011年的科隆游戏展上俨然成为了几大网游厂商公布新作试玩的地方。因此，今年的科隆游戏展对于所有喜欢网络游戏的玩家而言，是一个令人激动的游戏盛宴。那么现在就让我们一起来看看本次科隆游戏展上都有哪些网游大作公布了自己的试玩吧。

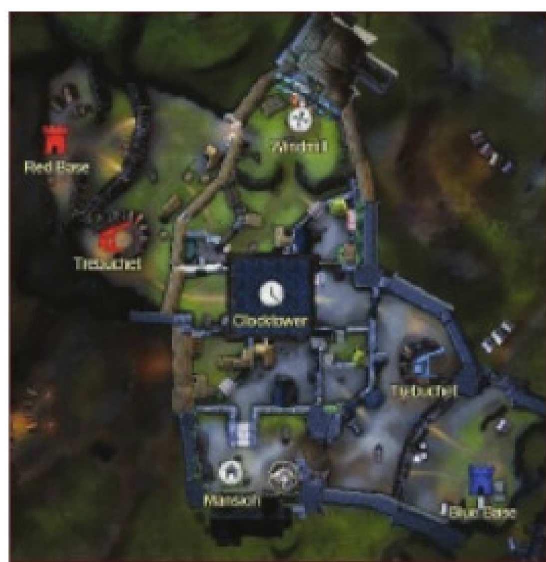
行会战争——《激战2》

在2011年的科隆游戏展上最让人瞩目的便是NCsoft北美分公司Arenanet带来的《激战2》，这让我们不禁回想起当年《激战》进行首次宣传时取得的巨大轰动了。虽然在之后的运营上出现了一些问题，导致《激战》的惨败，但在这次的运营中也积攒下不少死忠“粉丝”，这群忠实的用户随着国服《激战》的失利，也逐渐转移到外服去了，而此次科隆游戏展的重头戏《激战2》的宣布，相信会让很多人重新燃起对战斗的渴望。

在本次的科隆游戏展上，NCsoft除了提供了全新的7大职业设定，更公布了新种族希尔瓦，喜欢的玩家还可以在现场进行试玩。虽然《激战2》早早已经进行了部分公开，但是在本次的展会上，该试玩版本是目前完成度最高的一个版本，由此可见NCsoft是如何在乎欧美市场了。而在这次试玩版本中，5大种族7个职业都完全呈现在了玩家们的面前，并且以这7个职业的技能、狩猎系统、PvP、PvE系统以及一部副本Boss战的视频作为主要亮点，让媒体和玩家们大呼过瘾，从而好评不断。

从试玩中可以看到，《激战》PvE系统相对薄弱的情况，在《激战2》中已经得到了很好的改善。《激战2》首席游戏设计师Eric Flannum公布了将来会在游戏中加入玩家自主创建PvP服务器的功能，同时PvE方面最为新颖的便是玩家的同一游戏人物可以加入多个不同的游戏公会，也就是说同一个游戏人物在将来会拥有多重身份，虽然这个功能具体能做什么还没有得到诠释，不过感觉倒是很有趣，就是不知道是不是会变成Laughing哥。







（上图）《激战2》相比前作内涵提升了很多
（左下图）相比《魔兽世界》，《激战2》的PvP相当有趣
（右下图）战斗是《激战2》的核心内容

不管怎么说，这是一个让人值得期待的功能。虽然是PvE，但是谁知道会不会和PvP勾搭上呢？如果勾搭不上，那么似乎失去了它的意义了吧。

除了这些新公布系统之外，在之前已经公布出来的系统中，还进行了大范围的修改和调整，其中就包括了技能能量、技能的获取方式等等，技能能量和能量药剂全部删除，而作为替换的便是闪避能力，这也是全新的一种战斗能力，而且在闪避成功之后，是不会受到伤害哦。这种全新的闪避能力也有一种施法方式，虽然暂定是一种新的能量，但是从之前删除技能能量的做法看来，以后再删除闪避能量也是完全有可能的。而技能的获取方式也发生了改变，比如武器技能，只有你通过使用一种武器才会获得该武器的相关技能，而不再是找特定的训练师。不过NCsoft将属性栏进行了屏蔽，所以目前只能听他们的忽悠，而未能看见具体的一些改动，这也使很多玩家心里隐隐不爽。

除了系统方面的更新，从公布的种族人物创建视频看来，整个的画面和人物设计变得更加的细腻，而对于用户的感受也考虑得更多，无论从人物的高度，服装的颜色，以及身上的饰品来说，都很符合当下玩家们的口味，不过还是希望大家少纠结在这个方面，因为《激战2》毕竟是以强大和流畅的打斗作为卖点的，而不像《永恒之塔》那样，用一个强大的自定义人物系统来博得玩家青睐。在《激战2》里，你想建立什么矮锉身型，苗条型，威猛型都没问题，体型与外貌既不会影响你的速度，也不会改变你的防御值。

Ncsoft虽然在今年的科隆游戏展上公布了不少相关的资料，但对该作的面世时间依然很保密，不过从各种渠道来的小道消息来看，预计会在2011年下半年进行封测，2012年正式上市投入运营。国内应该已经有厂商开始和NCsoft开始接触了，最后花落谁家还是个未知数。不过怎样也比挂代理在外闯荡要好，还记得记忆中的阿斯卡隆城吗？如果记得，那么它就要回来了。

经典重生——《铁血联盟Online》

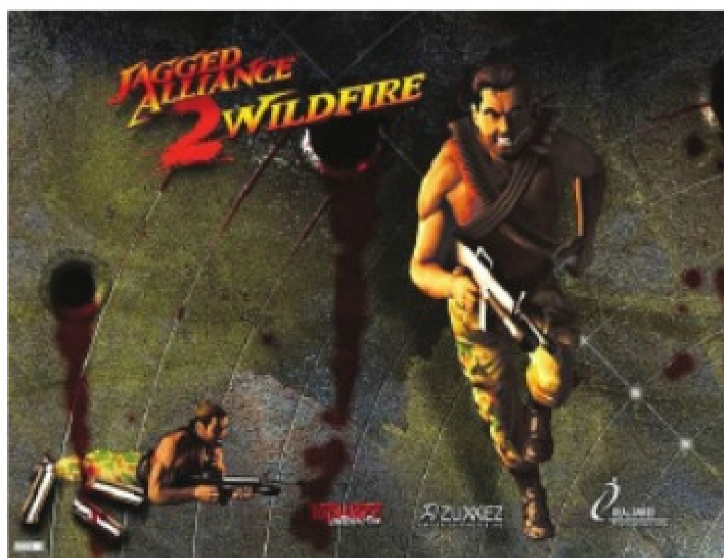
《铁血联盟》可谓是当年最成功的单机战略动作RPG，没有之一。随着从单机过渡为网游的市场趋势，《铁血联盟》的网游也终于在今年科隆游戏展上亮相，这也让很多人激动不已。《铁血联盟》系统是由加拿大Sir-Tech公司所创，游戏一出现便以其鲜明的个性，诙谐幽默、妙不可言的战略战术以及亦真亦幻的枪械武器吸引了大量玩家。这个经典游戏到现在依然还有大量的Fans和新人在游戏或关注，可见其经典程度不容小觑，而本次改编成为网游的《铁血联盟Online》自然也是一大亮点。

不过让人比较意外的是，这款游戏居然被改编成了网页游戏，而非客户端网络游戏。这除了说明花费低成本之外，是否也变相说明了Bitcomposer Games和Gamigo两者之间有人运营不善，而导致短期内急需大量资金？不管怎么说都好，毕竟《铁血联盟》是一款经典之作，它的粉丝忠实度相当高，如果用简单的网页游戏能妄图大赚一笔的话，那么小心千万别做电影圈的尤维·波尔（三流导演，喜爱改编经典游戏为电影，并成为票房毒药，被玩家投票封杀）。

既然已经开始了研发，那么我们还是得来了解一下进度和概况，否则回头死得不明不白，又称为一个世界级别的未解之谜。《铁血联盟Online》将延续前作的风格，保留备受欢迎的战略战术、角色扮演以及模拟经营的元素，打造一个现代的多人世界。Online版也是以《铁血联盟》中大家熟悉的游戏机制为基础，如回合制以及即时动作。为了赢得金钱和荣耀，玩家采用斜45°视角操纵一组士兵，命令他们执行任务。如果玩家想获得长久胜利，就需要不断地训练佣兵，给他们装备精良的武器。如果这还不够的话，还能够从朋友那借用佣兵或者与他人组建联盟。不过并没有仔细说明具体的开发进度。不过这个世界不缺谣言和小道消息，《铁血联盟Online》预计将于今年年底开始测试。

在展会现场，无论是玩家还是开发商都对《铁血联盟Online》热情似火，当然国内玩家也不例外，虽然说对游戏很期待，但是对于游戏的运营似乎忧心忡忡。国内玩家对于《铁血联盟Online》的基础认识是：配置不高（网页游戏能高到山那边去么？）；对于网络要求也不高（合作制的网页游戏，你敢多高？）。但是80%因为运营问题而反对国内厂商来代理《铁血联盟Online》，因为国内代理的话，最容易看见的问题就是：弹簧铝管需要人民币来购买……更或者是，耗尽千辛万苦与敌人做斗争，打下一座机场，然后一个军队开来几台坦克、悍马、空中直升机、战斗机、迫击炮来远程狂轰滥炸，接着一群精英士兵冲上来，敌人还会呼叫远程导弹







（上图）现在看起来很多前卫的 设定，都可以从最早的《铁血联盟》游戏中找到
（左下图）《铁血联盟2》被无数玩家奉为经典之作
（右下图）经典的单机战略动作RPG如今也网络化了





（左上图）《大地的裂变》即将更新到最后一个补丁
（右上图）熊猫人的传说一直流传于联盟与部落之间
（下图）从最初的版本一路走来，到现在已经6年了



进行轰炸，最后踩在自己的尸体上，往脑门上插上一把旗帜，旗帜迎风飘扬，隐隐散发出一股煤炭的味道——这也反映了国内玩家对于时下打着免费游戏旗号，实则大肆敛财，破坏游戏平衡，无恶不作的某些低素质游戏厂商的极度不信任。

不得不说——《魔兽世界》

说到网游，《魔兽世界》绝对是引领当今网游市场趋势的产品，不过目前大伙最关注的，并非是暴雪旗下的《魔兽世界》，而是《暗黑破坏神Ⅲ》《星际争霸Ⅱ》，不过由于《暗黑破坏神Ⅲ》《星际争霸Ⅱ》在近期受关注的太多了，所以本次我们也不打算在这里讲述，最最重要的是这些游戏都并非纯粹的网络游戏，因此也就失去了出现在这里的意义。不过在今年的科隆游戏展上，暴雪对于《魔兽世界》未来的趋势还是做了表态，尤其是《大地的裂变》（以下简称CATA）第4.3版本的内容。

《魔兽世界》设计总监Tom Chilton在科隆游戏展的访谈中透露了许多关于《魔兽世界》未来的内容，譬如在《大地的裂变》4.3版本中死亡之翼的独特战斗设计等等。“如同大家预想的，这场战斗分为多个阶段，不过与以往不同，这些阶段将会分别在不同的场景中进行，而且一个阶段完成后，玩家将获得Loot，因此，死亡之翼的全部战斗将会非常长。目前的设计里，战斗开始于龙眠神殿，后会有骑在死亡之翼背上的战斗。”笔者个人认为，如果把死亡之翼分为5个阶段，每个阶段打10～15分钟，每个阶段都能Loot，那还是很有趣的嘛？（这不又是十字军试炼了么，我不能接受如此重复的副本啊！）

其次在后续的版本中，将会开发一个改造自己装备外形的功能，这可以让自己像是顶着一个“螃蟹”一样，惹人注意。都能改造成什么外形呢？当然暴雪会对此有所限制。不过据Tom Chilton透露，这种改造也只是限定于相对应的装备，比如板甲可以改造板甲外形、皮甲可以改造皮甲外形，不能越等级改造，武器也是如此。除此以外，还有一个改变颜色的功能，这样即便是身着相同外形的装备，玩家也可以藉此功能打造一个不同的自己，这是否比国产网游动辄就要花费不菲的人民币才能改造外形显得廉价得多呢。

此外，Tom Chilton还透露，4.3将可能是《魔兽世界》资料片《大地的裂变》的最后一个补丁。在“魔兽”是否将会推行免费游戏的问题上，Tom Chilton表示：“这仅仅是一个可能性，但我觉得我们目前的商业模式已经很好了，在没有真正了解前，我们不想碰触那些东西。虽然有的游戏使用免费模式获得了很多用户，但不代表我们也会如此去做。”

至于众说纷纭的关于暴雪最近注册商标“Mists of Pandaria” Tom Chilton则说：“许多人认为他表明了下一个版本的《魔兽世界》，但我不这样认为。因为潘达瑞亚是指熊猫人的家，而熊猫人是以中立英雄出现在《魔兽争霸Ⅲ》中的。不过我们最近倒有计划做一个关于熊猫人的漫画书与游戏内雕像呢！可以透露的是，在今年的暴雪嘉年华上，我们将有一个重要的消息将要公布。”

EA新标杆——《星球大战——旧共和国》

“愿原力与你同在。”

——星球大战

当听见这句话的时候，星战迷有没有浑身发抖，血压飙升呢？是的，EA的大作《星球大战——旧共和国》也在2011年的科隆游戏展上面公布了更多细节，并且公布了测试日期。

这款游戏的预订量已经打破了EA的





（上图）“愿原力与你同在。”——《星球大战》
（下图）《星球大战——旧共和国》的游戏画面

记录，不过这也恰好符合EA的目标，因为他们的目的是让这款游戏的首发成为一个新的标杆（谁都知道这话的水分）。本次EA方面介绍了玩家50级之后的游戏内容。一个游戏到后期之后关键就是组织对抗活动（Operation）和副本（Raid）。在发布会上公开了一个Operation的视频，从视频中可以看出来双方阵营的战斗是相当激烈，而且还有一些中立的生物也是需要玩家们来击杀的，但具体情况就不得而知了。除此之外，EA还于今年展会上公布了首个副本的Boss战，视频中可以看到由8名玩家组成的小队前往一处名为“The Eternity Vault”的地下城，他们的任务是到那里阻击一名试图逃跑的军阀。

这部视频只是整个副本战的初始部分，一名玩家乘坐太空梭降落到这个副本的门口处，同其他玩家集合，在副本入口处进行了一场恶战并将所有小兵消灭之后，他们迎来了这个副本的第一场Boss战。虽然这个Boss体型庞大，实力也很雄厚，但是它也无法阻挡玩家们前进的步伐，最终依然是被玩家们击败。不过8人的副本看起来是一个比较新颖的组队配置。

本次科隆游戏展最佳网络在线游戏奖也是被EA的《星球大战——旧共和国》获得，虽然无论是从其风光程度或者是从玩家的喜好程度来说，势头都很猛，但是国外媒体依然认为这并不是能够取代《魔兽世界》的地位。反观中国市场，虽然现在的《魔兽世界》已经不如当初那么热，但是依然有不少大作倒在了它的面前，国内玩家对于星战题材的网游肯定不如国外玩家热衷，那么既然国外玩家都认为这款游戏不能取代欧美《魔兽世界》的地位，那么中国有可能吗？

目前，《星球大战——旧共和国》已经确定将于9月开始内测，并且有望于今年圣诞节期间正式运营。

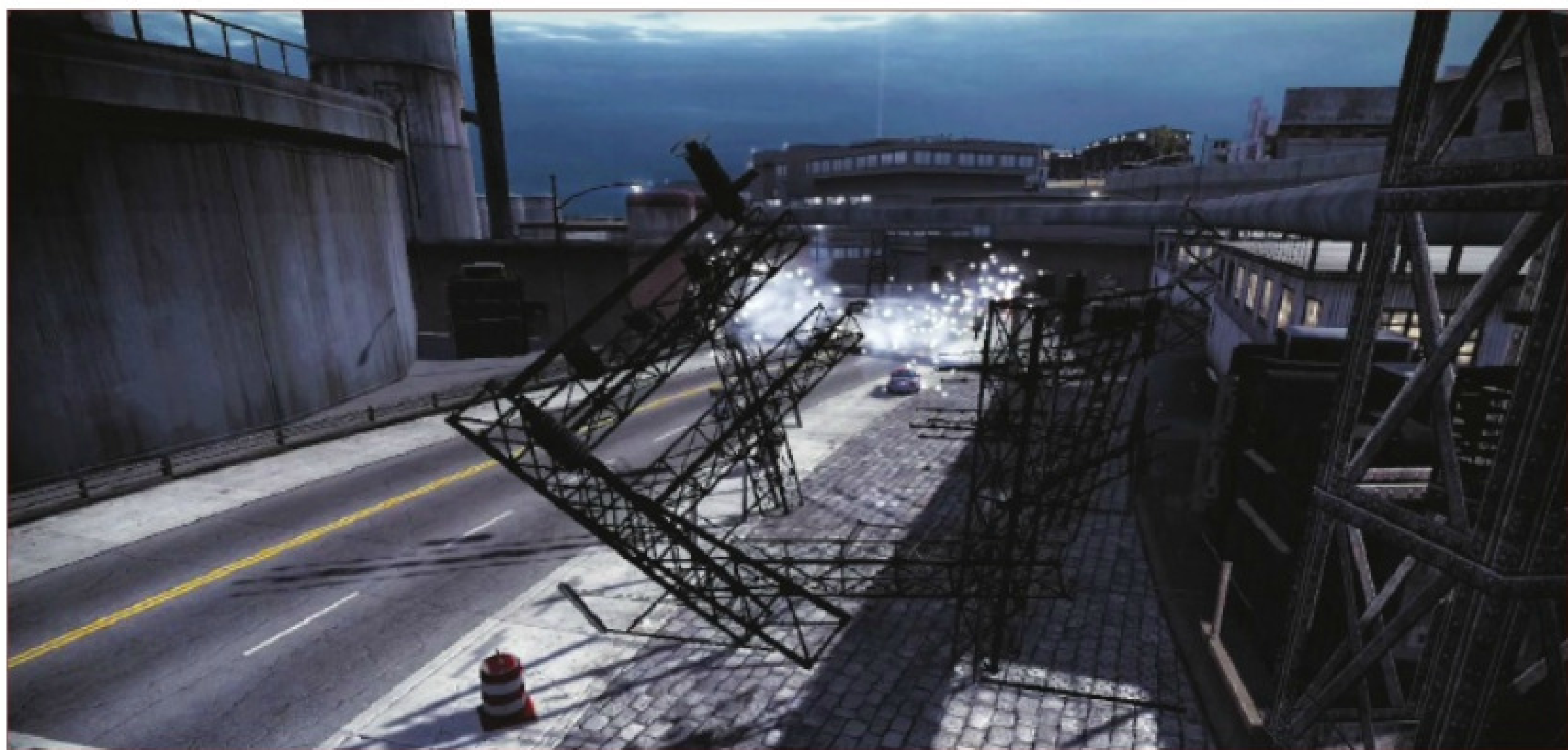
速度与激情——《极品飞车Online》

EA除了带来《星球大战——旧共和国》之外，另外一款家喻户晓的《极品飞车Online》也在本次展会上进行了最新视频的展示。若是不了解情况的看这次的视频，绝对可以认为网络版与单机版的差别不过是个聊天室罢了，其实不然。

好在EA对这段《极品飞车Online》的视频准备了一些说明文字，譬如：“在单人模式的《极品飞车》中，逃逸警车是非常简单的，但是和朋友一起进行警车逃逸的话就会变得非常有趣。在此次的游戏升级中将会增加由6个队伍参加的‘史诗’逃逸模式，该模式中需要玩家在可能长达8分钟的时间内与团队进行配合，逃脱警察的追捕，值得一提的是这些警车都得到了最新改进，以阻止玩家以及玩家的团队逃脱追捕。”说到这儿，我突然想起了那部电影——《速度与激情》。







（左上图）如果你喜欢《速度与激情》那样的电影，《极品飞车Online》值得一玩
（右上图）中国特色在游戏中被塑造得十分形象
（下图）追捕与反捕是游戏最有乐趣的地方

（上图）《战机世界》的画面十分出色
（中图）《战机世界》的操作对玩家是个考验
（下图）《战机世界》是以二战历史为背景的飞行模拟网游







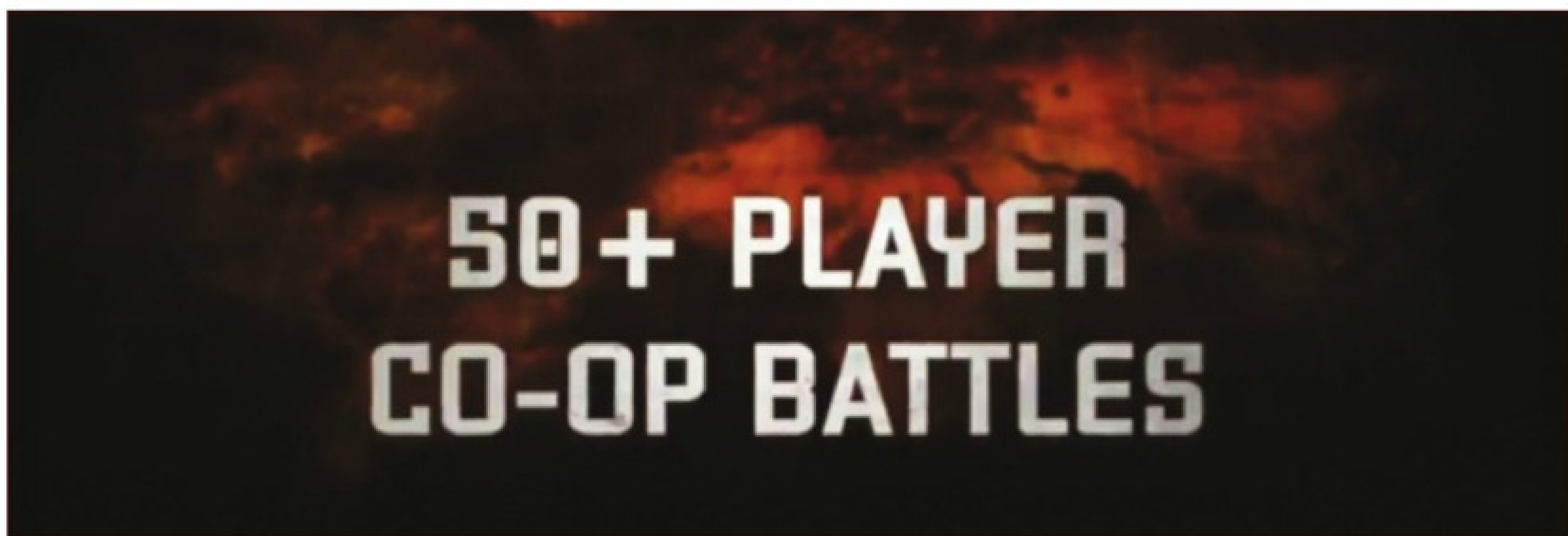
空战迷的福音——《战机世界》

在国内莫名其妙红火起来的《坦克世界》让国内的坦克爱好者和机械迷过足了瘾，而它的开发商俄罗斯Wargaming则在2011年的科隆游戏展上公布了正在开发中的作品——《战机世界》。这不禁让玩家开始感慨，这地上还没跑顺溜，就开始进入空中阶段了，这惊喜也太大了吧……

其实早在今年6月份，Wargaming就已经在E3游戏展上面公布了《战机世界》的这款游戏，《战机世界》是以二战历史为背景的飞行模拟网游，游戏中将加入超过100种以上的飞机模型，玩家可以选择来自德国、苏联、英国、日本、美国的飞机，并对自己的飞机进行一定限度的升级改造。除了飞机以外，玩家所扮演的飞行员也会在作战经验积累中逐步获得更高的军阶与相应的能力。

不过在E3展上，Wargaming还没有公开任何游戏宣传视频和关于这款游戏的相关机制的介绍内容。他们表示：“具体的游戏内容等到科隆游戏展上再说吧。”









（左上图）大规模的坦克群和华丽的科技武器构成了颇具吸引力的《灭国战争》
（左下图）支持50人联合作战的《灭国战争》
（右上图）《TERA》的出现改变了很多玩家对于泡菜网游的看法
（右下图）德语版《TERA》让欧洲玩家大块朵颐

在本次的展会上，他们果然没有忘记苦苦期盼着的玩家们，不仅公布了该作的CG视频，试玩也让玩家爽到了家。

官方表示，游戏未来会以《坦克世界》的方式持续更新更多不同的飞机。此外，《战机世界》中战机分为对空、对地以及重型火力三大类，玩家将可利用游戏中提供的大量零件打造专属战机。

从目前《坦克世界》的角度来说，如果Wargaming还是以现在的方式来开发，那么喜爱空战的玩家是绝对不能错过的，现在市面上空战游戏的匮乏以及操作方面和视觉等都是最大的问题，如何让玩家有着最真实最直观的体验相信也是Wargaming目前最迫切的问题。

最后值得一提的是，Wargaming在此次科隆游戏展上还宣布了名为“XX世界”的三部曲即将迎来最后的一部——《战船世界》。玩家们将在这款免费游戏中指挥20世纪的标志性战船纵横四海，甚至改变人类历史的进程。Wargaming首席执行官Victor Kislyi表示：“人类总是渴望去征服大地，天空和海洋。《坦克世界》《战机世界》以及《战舰世界》将会帮助玩家实现征服的梦想。”

Wargaming公司将这3款作品统称为“世界大战三部曲”，希望通过这3款军事题材游戏争取到世界范围内的军事和军事游戏爱好者。看来俄罗斯人准备用此方式霸占网游世界了……

大规模战役——《灭国战争》

即时策略网游《灭国战争》的游戏风格与“红色XX”系列非常相似，大规模的坦克群和华丽的科技武器交错，铺就了一个硝烟弥漫的战场。现场的视频中我们可以看到，该作不仅保留了红警中坦克群激战的刺激感官，更保留和增加了更多的新式兵种、装载机、空降军和强化过的防御火炮，使得游戏更具有畅快感。

不过该作的对战从目前来看，比较类似于“星际”“魔兽”等产品，值得一提的是本次宣传片中我们还看到了“50+Player CO-OP Battles”的字样，试想一下，50人的联合作战，场面何其壮观啊！抛开游戏好坏先不说，单单是这种能支持50人同场战役的游戏，就已经拥有足够让人期待的理由了。

不过更重要的是，《灭国战争》是一款免费游戏，估计大家都准备用步兵吧。

千呼万唤始出来——《TERA》

由原《天堂》成员开发的《TERA》早在2009年时就已经公布了消息，这次也是第二次参加科隆游戏展了。在去年科隆游戏展和今年美国的E3游戏展上，《TERA》取得了不俗的成绩，在本次科隆游戏展上，《TERA》还将推出德语版本试玩。据悉，《TERA》德语版以西欧玩家的网游口味进行改变，通过对游戏人物技能的公开、地图的开放，让玩家在打怪的过程当中体验每个职业不同的技能和游戏的特色。虽然在本次公布将开发德语版本，不过最让欧美玩家感到开心的是——终于要开始运营了！

虽然国内玩家也很关心这款网游，但是国服谁代理和什么时候运营依旧迟迟没有官方消息，不过今年的4月1日，有小道消息称国内的《TERA》代理花落网易，可细细想来却疑点丛生，不管你们信不信，反正我不信。











（左上图）从2009年便被关注至今的《九阴真经》
（左中图）小桥流水的东方韵味让不少欧美玩家兴趣十足
（左下图）盛大研发出的作品让人着实吃惊
（右上图）中规中矩的网游《Eligium》
（右下图）武侠而非仙侠

依然很朦胧——《残酷大陆》

《残酷大陆》是由Drago Ententment开发的一款混合了射击要素和角色扮演要素的第三人称科幻射击网游作品。在今年的展会上，也放出了该作的预告片。游戏提供灵活的技能系统和自定义载具功能。这个游戏的背景是一个发生在狂野西部的灾难故事，似乎也是和僵尸有关，感觉CG的场景和电影版《生化危机2》里面沙漠场景非常相似。游戏是TPS模式，但重点在于角色丰富多彩的技能上，所以更多的消息也只有在以后的新闻中才能看到了。

国人当自强——《Eligium》

虽然说是德国的游戏展，但是拥有庞大网游市场的中国游戏厂商岂能不去凑凑热闹？于是乎，盛大网络带着《Eligium》（伊利季姆天之骄子）就去了。

当然，此天子非彼天子，游戏讲述几个世纪来一直流亡于地下世界的魔族部落将重返地面，届时黑暗也将重新降临，5个人类国家将面对来自地狱深渊的邪恶部队。据说故事恢宏壮大，游戏中有大量阴森的地牢、富有挑战性的头目战、大规模的副本任务、独创性的PvP对战和排名系统、开放性世界任务、独特的道具升级系统和宠物坐骑培养系统。

从游戏公布的视频来看，游戏很有韩范儿，属于中规中矩的MMOGame，并没有特别突出的亮点。

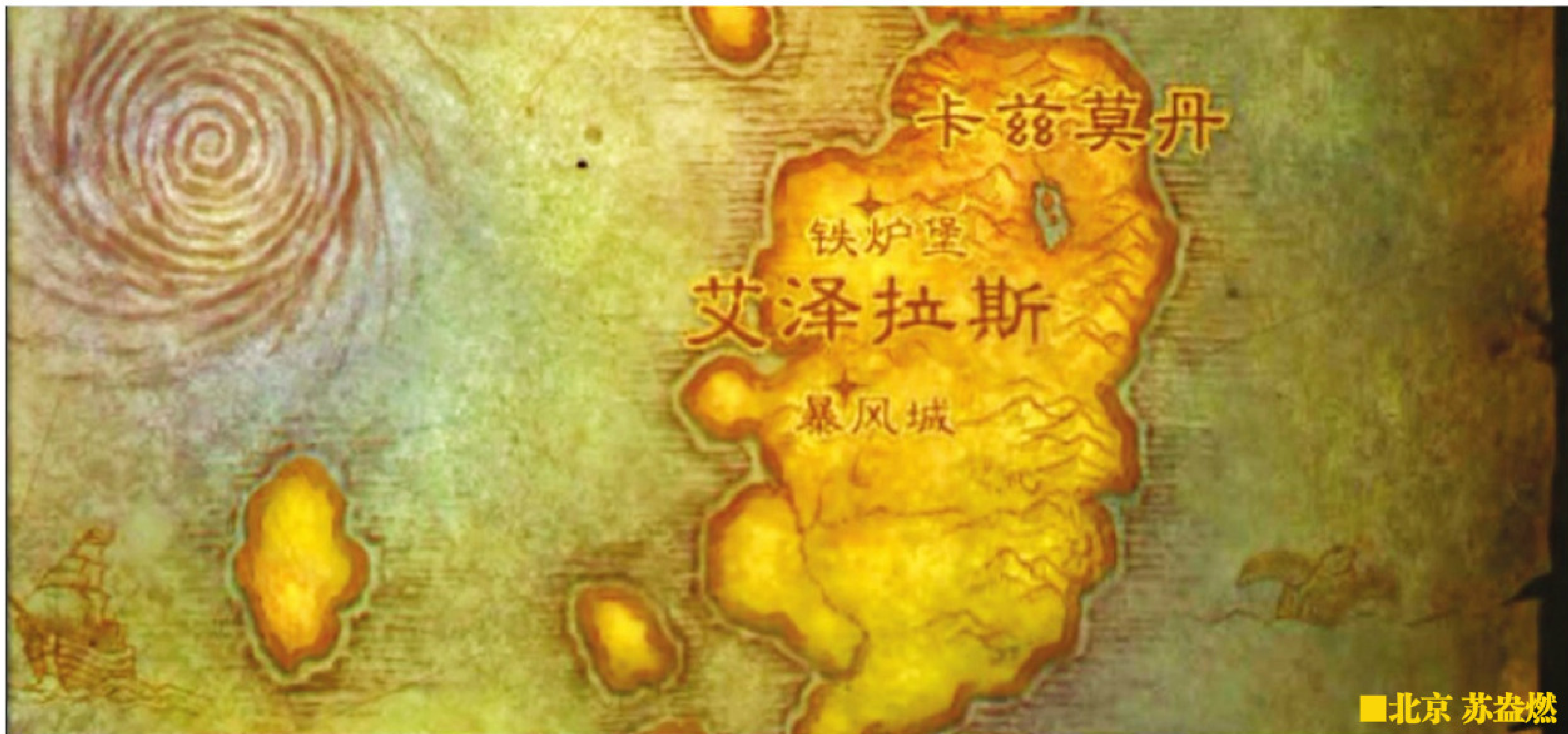
中国功夫——《九阴真经》

除了盛大的“天子”之外，另外一个《天子》拥有者——游戏蜗牛也带了一本武功秘籍到科隆游戏展上传教，那就是——《九阴真经》。

在国内吵得热火朝天的《九阴真经》还没有完全冷却，又匆匆忙忙跑到了德国科隆。欧洲玩家对于精灵、人类、兽人的职业设定已经略感疲倦，他们想要尝试其他风格的游戏。而且他们是一群乐于接触新鲜事物的玩家。他们认为《九阴真经》中包含着纯正的中国文化，无论是武学、人物、场景都充满着东方气息。武侠而非仙侠，这是欧洲玩家对于九阴最直观的感受。虽说如此，但是好比中国人偶尔吃吃牛排西餐没问题，若天天吃、顿顿吃估计也没多少人能受得了，中西方的文化差异依然存在，在游戏中虽然能感受到中国的文化以及一些东方气息，但是倘若感受到了中国的商城设置，估计就没多少西方人能够淡定下来了吧。

结语

虽然本次介绍了很多款游戏，但是本次会展的佳作不断，让人根本无法全部顾及，所以只能选择一些玩家们比较关心的游戏。除此之外，还有《觉醒》《裂痕》《Hedone》等游戏参与了本次的科隆游戏展。从本次科隆游戏展的效果来看，各个厂商依然对游戏市场充满信心，也不断地发布着全新的游戏，此次展会影响力最大的几款游戏的背景都是很深厚的，例如《星球大战——旧共和国》《激战2》《铁血联盟Online》等，要么是改编，要么是续集，看来现在玩家的游戏态度已经从最初的打打杀杀到需要文化内涵了，无论是厂商还是玩家，大家都在成长，也希望每年都有那么几款好的作品能够让玩家记得和回味。



■北京 苏蛰燃

谁的艾泽拉斯在哭泣

我以前看过一个很有趣的影评，别的内容都不太记得了，唯有名字依旧让人觉得心动，那个影评的标题是：你的每一寸枯槁都是绚烂。虽然《魔兽世界》的玩家们大多都是真汉子纯爷们，少有小女子伤春悲秋的情怀，可我还是想用这句略带小资气息的话来形容我对现在的《魔兽世界》的感觉：你的每一寸绚烂都是枯槁。

我不知道还有多少人记得2005年3月21日那个下午，那天《魔兽世界》在中国正式开始限量测试，也就是很多老玩家引以为自豪的“我是从内测开始玩的哦”。掐指算算，从《魔兽世界》进入中国开始到现在已经有了6年多的时间，除去中途被九城和网易斗智斗勇相爱相杀耗去的日子，对任何玩家来说，它都是脑海里一个抹不去的回忆，有多少人在《魔兽世界》中找到另一半，又有多少人为了它废寝忘食彻夜不眠，还有多少人将自己的青春来陪伴自己的角色，更有一些人开始了漫长的与各种“叫兽”的斗争。然则从一开始的“你有没有玩《魔兽世界》啊”变成了“你有没有AFK啊”，玩家们对《魔兽世界》的感情似乎越来越复杂，更多的时候他们感到了深深的厌倦与疲惫。尽管新的游戏内容不断推出，尽管各种活动不断的在试图吸引玩家，但仍然不断的有人在离开这个他们曾经深爱的艾泽拉斯大陆，那么究竟是什么地方出了问题，让这片大陆变成了那些玩家心中的一声叹息？

网络游戏的目的

著名的科幻作家刘慈欣曾经写过一篇科幻小说叫做《朝闻道》，里面提出了一个看起来很炫很牛很发人深省的问题“宇宙的目的是什么？”，小说里智力最高的外星人也没能回答出这个问题。那么如果让我们降低一点标准，试着问自己一下“网络游戏的目的是什么”，又会得到什么样的答案呢。

很多坚持只玩单机游戏的玩家对市面上逐渐鲸吞单机市场的网络游戏总有一种微妙的情感，一方面他们怨恨网络游戏盛行的年代，让单机游戏更加生存艰难，可出于对游戏本身的热爱，他们对同属游戏大家族的网络游戏也充满了好奇心；另一方面却又害怕那个看不到尽头的游戏过程，再庞大的单机游戏，总有通关的一天，有再多的结局，也总可以一次又一次慢慢玩出来。对玩家来说，单机游戏的目的显得直接而清晰。而网络游戏则看不到尽头，即使把全部任务都做完又如何，还有地下城要一遍又一遍的去， 战场要一遍又一遍的进，N多的装备等着你去刷哦（好吧是去拿），无数的成就等着你去做，（好吧，让我们先忽略一下那个做满了成就被大家惊呼“他把《魔兽世界》玩通了！”的人……），更别说收费网络游戏中无数的点卡被燃烧。我很难想象一个习惯独自面对电脑宅着玩游戏的人，能一下子习惯面对更为宏大的网络游戏，尤其是MMORPG。正如《海上钢琴师》中的1900站在舷梯上开始感到恐惧，“你甚至不知道它在哪里结束，你难道从来不为自己生活在无穷选择里而害怕得快崩溃掉吗？”。

一般来说，很多人会这么回答那个关于目的的问题“和更多的玩家进行交流”，网络游戏用人对人的思路直接增加了整个游戏的维度，每个独立的玩家都给这个世界，好吧，他所在的服务器世界增加了新的变量。如果是玩《仙剑奇侠传》，你可以完全复制你的每一步以致达到通关两遍的时候模式和内容完全相同，而你永远不能在《魔兽世界》里复制一个角色从1级到85级的成长经历。

那么现在请你按下O键，然后告诉我，那些在《大地的裂变》（以下简称CATA）开始前和你一起开过荒的朋友还剩多少个？

从内测到公测到60年代再到《燃烧的远征》《巫妖王之怒》《大地的裂变》（以下《燃烧的远征》与《巫妖王之怒》分别简称为TBC与WLK），我们不难注意到，《魔兽世界》玩家的数量似乎经历

了一个抛物线般的诡异变化。以WLK和CATA尤甚，漫长的TBC年代让每个玩家都对WLK的到来充满着期待，而当它被折磨打理一遍真正出现在我们面前时，很多人却失去了耐心，变化的巨大让他们突然觉得无所适从，而在等待中他们发现了更为有趣的事情。CATA更是加入了许多全新而陌生的元素，玩家甚至会发现在TBC乃至WLK中被精心调整的技能树也出现了大幅度的改动，一切都是那么陌生，连主城都是，“我觉得我不会玩了……”的哀嚎此起彼伏，这并不完全是玩家游戏能力的高低决定的。

运营商和暴雪自然明白自家的举动对玩家数量的影响，然而即使网易通过了浑身解数，不断的用各种游戏中的稀罕物品来吸引玩家“召回你的战友”，可惜当我们按下O键的时候仍然发现成效甚微，甚至在升级CATA版本后，有玩家上线后发现好友栏里被清除了一半，剩下的也是总不登陆的灰色名字。那些一起经历过的玩笑和泪水都只剩下了回忆。

暴雪，这个作为网络游戏一大霸主的公司，真的敢说自己了解网络游戏的目的么？

1Q84，来的密

乐于在《魔兽世界》里收集小宠物的同志们一定知道某只沙皮狗宠物“溜溜”的来历，：使用随机副本组到100个不同的队友，完成“1Q24，来的密”这个成就。而绝大多数玩家都只下了25次随机副本就完成了这个成就，如果你是个使用过随机地下城工具的玩家，我想你大概明白我要说什么了，是的，你几乎没可能在随机地下城里再一次遇到曾经和你一起打过某一次随机副本的玩家。

我承认，在随机副本系统开放之前，我也曾经很盼望这种简单快捷的方式尽早来到。我相信很多人都经历过一个人寂寞的站在主城喊了半天“组我呀组我呀”或者“来人啊来人啊”却始终找不到队友的时候。尤其是DPS们，作为数量最多的一群玩家，虽然在副本中不可或缺，但是他们很少被人主动需要，尤其是满街走的法师，大概主要功能是当开门器。随机副本系统的出现倒是很方便快捷的解决了这个问题，只需要按个按钮，慢慢等就好了。

可是随之而来也出现了更多的麻烦。随机副本系统毕竟只能提供给玩家一个工具，并不能从实质上改变玩家的比例，DPS依旧一排排掉半个小时，坦克和治疗们依旧秒杀。虽然暴雪在最新的版本中增加了随机副本坦克和治疗的额外包奖励，以试图来增加用坦克天赋与治疗天赋的玩家，但是这看起来是个很愚蠢的决定，大多数玩家选择职业凭的是自己的喜好，才不是暴雪多给一个包的问题。相反的，DPS们本来就要在随机副本的漫长等待中燃烧掉自己的宝贵点卡，打完本还得眼睁睁的看到别人拿到额外奖励，心态愈发的不平衡，作为一个DPS玩家，你是会长叹一口气干脆换个职业，还是会勉强忍耐下去直到怨气爆发AFK？我不太认为有很多人会选择前者。

并且由于在随机副本系统中，可以招到的跨服玩家远比本服玩家要多，这就意味着即使你觉得“这个牧师加血真是一把好手啊！”或是“这个法师居然如此NB娴熟”或者和某个跨服的妹子玩家或者男人玩家相谈甚欢，你也几乎不可能在出副本后再次遇到他们，甚至你都没有办法加他们为好友聊聊天，更别说下一次仍然和他们一起愉快的组队了。从前的“我加你好友了，下次我们再一起打吧”的话好像也很少再次听到。玩家们选择了尽快做完每周7个随机本的日常，或者有兴趣的话打打周常本然后一哄而散。除了大公会组织的Raid，似乎很难再认识新的队友，玩家的人际交流圈在随机本制度下进一步的减小了。

看着自己门庭冷落的O键界面，我不知道有多少人曾经有过这样淡淡的惆怅





（左上图）O键的黯淡
（左下图）吃不消的工程学矿石消耗
（上中图）随机副本查找器
（右上图）一个逝去的年代，再也不可能完成的开门任务
（右下图）一个人的艾泽拉斯

（左上图）陌生的主城斯
（左下图）相对来说，细节总是有趣的
（右上图）新增的有趣任务
（下中图）只能被成就党们偶尔想到的设计优秀的大型副本
（右下图）你有留意过这片星空么











感。村上春树的新小说叫《1Q84》，我偷偷用来做这节的标题，或许你会明白那种天悟和青豆那种可能再见可能再也见不到的感觉吧。

而更为严重的是，在最新的版本CATA中，小型副本难度的提升更加造成了玩家们的困扰。玩家们向来有带刷升级的传统，这个恶习从60年代蔓延至今。虽然说从时间和金钱的角度来说或许不应该指责他人的习惯，但是有的满级玩家甚至根本不熟悉自己的技能，他们只是学会了机械的按下从网上什么地方抄的所谓“爆发宏”，或者干脆无脑的只按四个以内的键，或许三个甚至更少。某句《魔兽世界》的名言“不怕神一样的Boss，就怕猪一般的队友”再次得到了全面的验证。CATA的小型副本难度高，掉落差，玩家既无法很快从装备上碾压，又对Boss的各种小技能或者需要控制的各种巡逻小怪感到头疼，而娴熟的玩家则要培养超级容错率来忍受大多数的天然呆队友。在这种重复中，很多玩家靠着死了一次又一次终于勉强熬出了头，更多的玩家则只好沉迷于做各种古怪的成就标榜自己是修仙玩家，或者将目光投入另一个新方向：考古学。

好吧我猜你这时肯定在心里大骂“我靠，考古就是用来坑爹啊！！！”，是的，这是个过渡句，承上启下，我马上就来吐槽这个坑爹的专业。

工程穷三代，考古毁一生

众所周知，工程学在WLK时代经历了一个前所未有的崛起。TBC时代，工程学只是个能做做各类小玩具或者当个炸弹狂魔再或者开开噪音扰民指数一级的飞机的职业，或许还有玩家致力于治理空气利用工程学物品来采集元素发家致富。在WLK中，工程学一下子变得NB哄哄，它拥有了相当不俗的给装备附魔的装置，不少玩家为了工程附魔特意洗掉了自己原有的专业。而每一个第二个专业不是采矿的玩家都曾经深深的感慨过“练工程好贵啊……”，不过那时候，高投入带来的高收益让他们觉得分外值得，何况还有拉轰无比的摩托车呢。在那个时代，工程学被叫做IMBA专业。

可到了CATA时代，工程学的光芒一下子跌落万丈。如果你不是一个矿工，从1～525的练级过程依旧艰辛且烧钱。而加入了领悟系统的工程学则无疑让传统玩家们更不适应，这意味着有着更多白花花的银子要砸入“随机性”这个无底深渊。八种工程专用的手套和腰带附魔不是直接可学，而是必须通过领悟得到，如果你是个炼金术师我想这一套烧钱流程你一定很熟悉了……但是工程师们更悲剧的在于，炼金术师砸钱制造出的药水好歹是可以卖掉的，工程砸出的一堆零件和小玩具，除了自己用或者送给亲朋好友之外毫无用途，这进一步提高了看似收益很高的工程附魔成本。而且，对于WLK时代的很多双制造业玩家来说，CATA的物品改动则更让他们觉得郁闷。工程升级中必备的元素系物品从前还可以靠自己拿吸尘器吸吸，而现在则必须要有采集系技能辅助才能使用工程学的某个奇怪物品采到额外的元素。这更是断掉了本来就经济紧张的双制造业玩家的一条省钱之道。作为一个工程+裁缝双制造业的法师，我还是异常怀念在纳格兰的高空戴着眼镜巡逻空气点的时光的。

如果说工程的穷三代不过是消耗掉你钱包里所有的金币而已，考古学则更是毁一生，它的随机性则直接燃烧着你的宝贵点卡，也就是你钱包里的真金白银。

客观的评价，考古学算是《魔兽世界》的更新内容中一个很有创意的想法。收集碎片合成神器，同时可以拿到一些玩具小宠物武器装备甚至是坐骑，听上去真是非常吸引人。这个想法无疑让只能沉迷于钓鱼的玩家们眼前一亮。而在每件物品的设计上，暴雪显然也是下足了功夫，旁征博引了不少知识和背景故事，同时利用物品说明和成就试图让玩家更加了解他们所生活的艾泽拉斯大陆。不错的紫色物品









（左上图）国服玩家经过数年的努力，终于拿到了来自不易的节日成就奖励
（左下图）全新的登陆界面
（右上图）CATA的世界
（右下图）CATA与《植物大战僵尸》模式融合的小任务

属性与有趣的玩具，更加让玩家们跃跃欲试。

而当考古学真正到来的时候，很多人都开始傻眼。一个灰色的物体需要28～45个文物碎片，这些东西只能卖店。稍微好玩一点的蓝色物品，也就是有着很多诡异功能的，比如把你封进一块琥珀当雕塑什么的，需要100个片左右，那些玩家们追求的紫色物品，比如法杖啊，大虫子，坐骑啊，大剑什么的，则高达150个片。而每挖一个区域，玩家最多也就能得到18个片。加上所谓的可遇不可求，导致了很多玩家就算525点考古满级了，也整天都生活在血泪中，把钱包里的钱砸在了一个又一个碎片上。这其中最悲剧的代表来自台服的一位兄弟，江湖人称“三千哥”，因为他一直鉴定了3000个文物才拿到自己想要的那件紫色物品，注意，是3000个文物，而不是3000个碎片。

同时考古学不同于同是生活技能的钓鱼，据我所知，很多玩家乐于在钓鱼里消磨时间，找个风景美丽的地图，一边等待着稀有鱼上钩，一边等待着旁边一起钓鱼的妹子上钩什么的。是的我猜你已经发现了，考古和钓鱼最大的不同是，考古是你一个人的事业。由于考古的挖掘场点是随机出现的，这意味着每个玩家都有着不同的挖掘场。你可以很轻松的对朋友说“陪我去掉海龟吧”，但是“陪我去挖炼金龙吧”无疑则听起来有点傻。很多的时候，陪伴你的只有考古的小铲子，望远镜以及你忠实的飞行坐骑。

考古，是你一个人的艾泽拉斯。

时间就是金钱，我的朋友

任何一个《魔兽玩家》都不会忘掉NPC们经常唠叨的几句口头禅，其中不乏有各种真理名言，例如“大地母亲在忽悠着你”，想想坑爹的考古学，可不就是在忽悠着你么。再比如“天哪，你真高！”，我屡次被这么表扬，真是觉得太不好意思了。而听得最多的就是这一句“时间就是金钱，我的朋友！”，亲爱的玩家们，你们仔细想过这句话么？

《魔兽世界》玩到最后，我们开始想起来原来还有点卡这回事。每一个曾经想要AFK的人，都在面对着剩余为0的游戏时间时犹豫不决，是索性放弃不玩了呢，还是继续习惯性的冲一张点卡呢。放弃吧，想想那个人物伴随着我们度过了多少时光，我们为那些0和1组成的虚拟物品和成就又曾经付出过多少努力，这样离开实在是不甘心。继续玩可又困境重重，迷茫不知道何去何从，上线就是一个人孤独的游戏。很多人用网络游戏来逃避枯燥令人乏味的现实，他们将自己的情感寄托在那些虚拟的人物上，而《魔兽世界》本身也逐渐变成他们生活的一部分，可是连这些也变得不太吸引人的时候，你又想逃到哪里去呢？还能逃到什么地方去？

在经历了众多的焦点注视后，暴雪仍然保持着旺盛的精力去为《魔兽世界》推出一个又一个新的创意与想法。每一次它的变动，都会引起各种争论期待与不安，然则在这种绚烂的背景后，玩家们的心却慢慢的失去了热情，逐渐枯槁。最终，一批又一批的人选择了离开。

虽然也有一批又一批的新人进入了这个世界，我不知道他们会怎么去感受《魔兽世界》的魅力，我也不知道在熟悉《魔兽世界》后，他们会不会感到同样的失望，我更不知道在遥远的将来，那些新手玩家是不是也会一批一批的离开。他们的艾泽拉斯又在为谁哭泣呢？

如果你感到了疲倦，至少记得这样一句话“时间就是金钱，我的朋友”，当你没法在一个游戏中获得快乐，取而代之的是越来越多的烦躁与纠结，那么放下鼠标，离开键盘，到户外呼吸一下新鲜的空气吧。或许发展一个新的兴趣更加有益于身心健康与钱包充实。

或许在很多年以后，我仍然会记得当我的小法师第一次进入艾泽拉斯时，我全身心感受到的喜悦与发自内心的惊叹。但是现在，我要离开。再见了，艾泽拉斯。



■北京 座敷格子

金币交响曲——地精们的“兵器”变迁

艾泽拉斯刚刚有了人烟，大陆上就开始活跃着一些在起步阶段摸索这个世界规则的人，在这里面，就有一小撮在某些不太寻常的角度寻找乐趣的先行者们。以超越其他人的速度从侧面解读完整块大陆的价值所在后，这些先行者脱下沾满了风沙的兜帽，倒清了因为长途跋涉而滚进长靴里的土坷，停驻在人来人往熙熙攘攘的主城里，这些或光着身子或戴着潜水头盔或扛着附魔了的扫把铁锹小铲子——看起来像是被现实压迫的太久急需扭曲一下以释放压力的非主流玩家，其实只是换上了另一个方面的工作服，开始来往于拍卖行和邮箱之间，在/跳舞 之后享受着无比悦耳的金币声响……当然当然，我们今天的主题不是“地精行为艺术与销售艺术的完美结合”，我们只是要来回忆一下，陪伴着地精前辈们在商战中戎马半生的趁手兵器——那些存在于光辉史册或者仍旧活跃在拍卖行前台的彪悍插件的前世与今生。

初阶：采花钓鱼打布挖矿剥皮攒小马的日子——小李飞刀

这个小标题可能会引起一些人的抗议，在某个阶段之后，这个模糊的时间分割条大概已经隐没到历史的旮旯里去了……总之就是某个时期之后，兜里有了几个活的地精们开始不再热衷于采集行业，并且把采集行业的工作者排除在地精职业之外，他们认为，敏锐的观察力和缜密的市场调查前期分析，再加上那么一点点赌徒心态，这种只需要宅在主城避免外面阳光直晒的纯脑力劳动者才能被称为“地精”。不过在那段时期之前，只要能把兜里的东西掏出来拍在拍卖行的柜台上，忍受着地精们高额的税收，在有限的时间内将其转化为躺在邮箱里的金币的，都是让人羡慕不已的地精一族。

早期的情况是通货膨胀还在久远的未来，40级的小马门槛不低，而60级的千金马以及比千金马更坑爹的需要更多金币去获取的任务坐骑们仍是在那遥远的天际，这时候，一毫一厘都是要攒起来的，什么灰色物品都是要千里迢迢背回来卖掉的，而那时候的对拍卖行插件的需求，只是停留在“按照一口价排列顺序”“显示单价”“显示具体竞拍剩余时间”“快速搜索同名目物品单价”“记住第一次的出价”等等相当于停留在温饱线上的插件。在40人团队本全部依靠猎人标记来规定集火目标的插件匮乏年代，这把锋利好用的小刀让不少人笑傲拍卖行，也让不少人从此踏上了奸商的不归路。











（左上图）“就买这么点？我可是还有小孩要养的！”
（左中图）TSM将QA的制造队列修正后加入总界面
（右上图）Auctioner中的Beancounter模块，绿色表示已出售部分，令人身心舒畅的小账簿
（右中图）Auctioner高级估价师界面
（下图）Auctionlite曾经的收购利器

这一类的插件其实到现在还是能作为入门级的白手起家道具，轻巧简便易操作容易上手是它的优点，比如AuctionMaster（拍卖助手），这个插件也不断更新换代了好多次，在最开始，它其实是没有全局扫描这一项显得相对比较高端的技能的，AM最舒坦的还是自定义数量分组拍卖以及在拍卖窗口自动搜索同名目拍卖品的单价并且进行削价出售（清仓价），在没有同名目商品在拍卖行时以高出卖店价几十倍的价格出售该单品，自动记忆该项商品的出售价和堆叠数量以及拍卖时长。这些最最基本的功能就像是让人脱离茹毛饮血的一把小火一样，AM把显得不怎么人性化的拍卖行变成自己日常的一部分。当然，游戏本身也在修改，它的拍卖行功能都在仿照基础插件，很多小型拍卖插件的内置化，让这些曾经的伙伴变的没有以前那么重要。

同期功能相似的还有Fence，这个插件就没有AM这么强烈的存在感了，不过它也有自己特殊的作用，它精简了拖动包裹物品至拍卖框这一步，以鼠标左右键配合Alt、Shift和Ctrl等热键实现一键上架、一键单件物品出售、一件半组物品出售等等，还有当年千金党（以视觉差隐藏最前面一位数字，将三位数的物品以四位数出售）猖獗，各种拍卖欺诈让无数人白白丢了血汗钱又投诉无门，这款插件有一个价格监视，当你点选一口价收购的物品超过你设置的金额时，它会弹框让你确认是否进行这一交易。在价格造假不太容易给人们造成伤害的今天，只有它的一键系列还为人所喜爱。

初级阶段最后再介绍一款插件——AuctionLite（简单拍卖助手），这款插件因为游戏在大灾变版本以后封了批量端口而显得不及以往神勇，但是仍然是相当主流的一款小型插件。这个插件虽然是买和卖兼备，但是大多人还是用它来批量买进，它不管成堆成组，全部以单价由低到高的顺序排列，这完全杜绝了在原始界面Bo物品时会遇到的，单件充组的坑爹拍卖欺诈，在物品界面按住Shift点选首尾物品就可以圈选大量物品，然后批量购入。不过这个插件在有人竞拍的情况下可能会有一口价不成功的情况，买完以后可以再搜索一遍。这个插件除了适用于需求原材料量较大的制造商以外，还适用于走私（特指在中立拍卖行将物资从一个阵营转移到另一个阵营），在双开的情况下如何稳妥的转移自己的物资而不被好事的“伪海关”（特指某些专蹲中立拍卖行的玩家）截货，还是在一个字——“快”，在批量端口仍然可以使用的时候，怀着忐忑的心情一个界面扔完货，另一个界面迅速一键购入，那时候听到的金币的声音，简直比定心丸还让人舒坦。

中期：学院派的胜利与学院派的寂寞——判官笔

时间又往前推进推进推进，商业氛围逐渐浓厚，城里的吆喝也不绝于耳，收放自如的小型拍卖行初级插件逐渐有种不再跟得上脚步的感觉，说到底，这种插件仍然是以人工人脑为主，在使用方面仍然停留在依靠键盘鼠标依次点击的重复性劳作上。物品在市场的需求市场的供应以及物品的价格走势，仍然需要玩家自己确定。

接下来要讲的就是一款有别于这种初级插件的更高端也更复杂的武器——Auctionee（全能拍卖助手），听翻译有没有一种金光闪闪黄袍加身的感觉，事实上，这个插件的牛逼闪闪程度丝毫不亚于吃完了一整条咸鱼发现还有一把尚方宝剑能使。Auctionee其实出现的不算晚，但是汉化的进程很慢，普及率也不高，就这么冷冷淡淡了两三年后，NGA有一名雷锋将这个插件的使用说明翻译了一下并且撰帖发布到地精区，这张名为《Auctioneer完全教程——工欲善其事，必先利其器》的帖子迅速在地精区掀起了一场插件革命。不过，这场革命另外一条导火索叫做铭文。

在铭文这个商业技能开放之初，大家的眼光可能还停留在囤积的草药凭空翻了N倍的暴利上，然而在晚于世界版本的国服，实际上已经有很多人把目光投向了这个行业本身的利润上，这个进入门槛

低，投资小、回报高，自身提升也不错的产业，让最开始挤进市场优先学习（领悟）到几个热卖大小雕纹的人吃上了一顿大餐。然而铭文是一个需要计算收购大量不同的原材料、研磨制作中间件费时并且成品数量庞杂的产业，这意味着当你将各职业雕纹都学习到之后，就算每个品种只在拍卖行上架两三样，你最终在拍卖行出售的货品量会达到五六百……如果纯手工操作，这个工作量估计没人能坚持12小时更新上下架。所以，当Auctioneer出现的时候，大家的目光毫不例外的停留在它的批量自动压价出售上。

Auctioneer的妙处在于，它不仅仅是一款拍卖行销售插件，它还是一款市场评估插件，它的数据来自于对整个拍卖行的扫描，不同时期不同时段尽可能多的扫描可以使这个评估更精准，更有趣的是，在拍卖过程中，它自动记录的不仅仅是一个成品的出售情况，还能进一步分析原材料和拆分原材料得到的附属材料之间是否能产生盈利这一关系，另外它对于低于卖店价的竞拍产品和一口价产品都会设置提示，在扫描的同时还有捡漏的用处。如果你能坚持扫描两个阵营的拍卖行，它还能告诉你最佳的走私品的利润率。然而笔者最最喜欢这款插件的一点在于它本身附带的BeanCounter模块，这个模块记录了你所有的拍卖行动作，拍卖成功，流拍，一口价购买，竞拍，等等，相当于一本翔实的账簿，你可以从中折算一件物品的利润，提高热门货物的销售量，减少经常流拍的物品。

这种循循善诱并且注重积累的插件，简直是如同拍卖行引路人一般的存在。不过尽管这款插件并不是为了批量出售而制作的，但是它被人利用的最多的，仍然是高级估价师（批出售）这一彻底解放双手的奇特功能。在解放双手之前，你必须把你要出售的物品先全部放进包裹中，将每一件都设置好拍卖时长堆叠个数和定价模式，这个设置只需要一个物品一次，之后它会把你对该物品的设置全部记录下来，第二次的时候就无需再次设置了。然后进入削价设置里，设定低于市场其他产品价格的百分比或一个固定的削价项目。最后，整体扫描一下全拍卖行，扫描完毕后采用热键一键出售包裹中所有物品。

这篇说明的翻译——如这款插件一样，所有的利弊都分析的比较透彻，它在讲到高级估价师一节时强调，“盲目的压价只会整体拉低市场价位，从而让自身蒙受损失”，不过选择权永远在玩家手里，就像这款插件，明明有很多值得学习的地方，但是人们往往只用它来实现自己最短视的一个目标。

后期：腥风血雨不眠夜——温侯银戟

噔噔噔噔！目前为止最后的大杀器终于粉墨登场了，这款插件让学院派的Auctioneer一瞬间少了很多拥趸，各路地精们嚷着“我和你有什么生意上的往来么”就欢快更替了生意伙伴。反正看到这边应该有很多人猜到接下来这款插件的名称了，没错它就是QuickAuctions，简便效率又精准在某种意义上来说简直将地精这个分类里面的人数翻了一倍的神级插件。

QA不和Auctioneer拼扫描后的整合数据，它最厉害的一点就是批处理，一键批量压价上货，一键批量被压下架，只有这点当然Auctioneer也能做到，但是Auctioneer用在扫描上的时间非常非常非常的长，如果一个拍卖行的物品量超过2W，那它的扫描时长不会低于25分钟，而它的估价师又必须在整体扫描之后才能确定最新的同类产品的报价，但是25分钟是什么概念，就是说纯手工压价都能压你好几轮了，等你扫描一遍，你之前的数据又是一个旧的数据了，你的物品摆不上最前排，也就丧失了这个时段的出售机会。而QA就不是这样，QA的批量压价上货同











（左上图）“嘿，伙计，没见过工作装么！”
（左下图）4.0以后封了批量端口，TSM也考虑到机器人外挂的问题给出了一个随机填写验证码的验证机制
（右上图）地精现在变成了部落方的新成员
（右下左图）红色的是被压价的物品，可以采用一键下架
（右下右图）垄断拍卖行除了有好的插件，还要有敏锐的嗅觉

样也需要扫描，但是它的扫描是和上货做在一处的，你在准备出售项目A的时候，它已经在全局里扫描过一遍项目A了，然后以当前最低价格进行分析，是否削价出售，之后迅速又开始准备将项目B上架。300件物品的扫描上架时间，不超过3分钟，这个上个厕所还要带点小跑的时间让人顿感鸟枪换炮。

然而QA的削价设置是一种别出心裁但是又非常贴近大众心理的分配方式，你可以先确定一个具体的削价量，然后它给了你一个上限和一个下限，上限是指当这个物品只有你一个人出售的时候你的价格定位，而下限是指当整个拍卖行中那个物品的价格最低低过你设置的心理价位时就不再出售该物品了。在中间区域你可以按照设定的分组数量和出售时长，以削价的形式尽情的压价。而QA也不需要每一样物品设定一次拍卖形式和单价，它是按照一个区域化的模式管理的，在这个价值区间内，所有物品都可以以群组内的固定削价设定出售。

QA最贴心的一点是讲物品制造融合进一个拍卖行插件里了，只要在包里留着足够的空间和足够的原材料，它就能按照你安排的物品制作顺序和数量依次往下制作。这个插件满足了所有厌恶重复性工作的玩家的需求，就像是一条金币制作流水线，光开个头就能听到那悦耳的声音。

不过QA的出现，将所有服务器的铭文商附魔卷轴商宝石商的日子搞了个天翻地覆，在压价大战这场没有硝烟的战斗中，彼此手里的武器都是一个厂家的货，武力相当的情况下，老敌手仍然在，新的敌人又怀揣着刚到手的神兵利器，冒冒失失的意图进来分一杯羹。整个市场的价格战白热化，底下的暗涌里还飘着几口铭文商吐的血……唯一开心的可能只有纯买家了，杀红眼压价的双方已然是一个一个的活雷锋。

这几点如果不能说明书面上了解到其恐怖之处的话，那么就举个实际的例子吧。从《巫妖王之怒》（以下简称WLK）开始，笔者的服务器常年大概1.5万到1.8万的拍卖行物品量，普通职业雕文这一行里，铭文商常驻人口10人上下浮动，80%的上架雕文在一小时之内会被全线压价，黄金时间段更是半小时都撑不到，清一色的QA铭文商，插件让价格战变成了枯燥的下架和上架两个动作，支撑这些行为的只有满腔熊熊的怒火……真是个能掀起腥风血雨的糟糕插件……

在WLK末期，未雨绸缪的地精众开始考虑4.0版本一开QA将不再能使用的情况要如何解决。这时候出现了一款Auction Profit Master（简称APM）的替代品，它其实就是QA的翻版，只不过能在4.0的版本下使用罢了。群众躁动不安的心稍微平静了下来。然而好景不长，没过多久，这个插件的制作方宣布已经停止研发新的版本了。在民众开始哀嚎的时候，他们又适时抛出了一项喜讯，QA的制作并入了TradeSkillMaster（简称TSM）这个插件中，这个非常全面的整合，让TSM隐隐有了种拍卖行插件之尊的王霸之气……

在目前来看，还没有能超过TSM的优秀插件问世，而这一款已经完美到开始追求设计感的插件必然还会成为更多玩家手里必备的常用插件，竞争永远在发生，而当一名地精的乐趣也正是“与人斗其乐无穷也”。

后记：插件本身是没有对错之分的，批量端口的封闭TSM的出现杜绝了一系列的机器人拍卖行挂机党，不过过于依赖插件的力量，也让地精这个自诩为脑力劳动者的族群变的良莠不齐，不是谁拿到神器都能当天下第一的，而销售量也不仅仅是靠比别人便宜一铜半银，最好的商机永远要靠自己来发掘，不要让插件牵着你走，地精也不仅仅只是用插件压压价。最后，用Auctioneer说明帖子里的最后一句话作为总结，“我们谈论的不仅仅是工具。”











（左上图）铭文商在拍卖行的赚金生活也很艰辛
（左下图）起步工具不能省，最优化的手动拍卖界面还要看AM
（上中图）人生就是要经历很多次“拍卖已到期”才会感受到“拍卖成功”的快乐
（右上图）有时候非主流货物的价值往往超乎人们的想象
（右下图）网友共同汉化的TSM全部模块全貌



在上期中旬刊的前瞻中，我们已经了解到狮鹫公国在本作开始时的险恶处境。在这复杂的大局下，斯拉瓦需要去面对自己5个不那么省心的子女：性格偏执，固执己见的大儿子安东（Anton）；与自己被杀有关而成为亡灵法师的二女儿安娜斯塔西娅（Anastasia）；性格冲动，被出卖而献身于恶魔的三儿子基里尔（Kiril）；与兽人为伍，不光彩的私生子桑铎（Sandor）；以及天真刁蛮，不屈服于成为政治牺牲品的命运而躲避到瀛洲的小女儿伊琳娜（Irina）。他们的爱恨情仇拉开了《魔法门之英雄无敌VI》跌宕起伏故事的大幕（详细人物关系表参看第50页）

PC

魔法门之英雄无敌VI

■Might & Magic Heroes VI■策略■Black Hole Games■Ubisoft■2011年10月13日■本刊特约英雄世界 陆夫人



《英雄无敌VI》中实现了极具纵深感的战旗“棋盘”

本作的游戏系统和游戏模式在继承了前几代的基础上又有一定创新

系列老玩家不会有过多生涩感，又不会觉得和前几代没什么差别而感到索然无趣。从基本的4X入手，我们来看看《英雄无敌VI》有什么值得期待的新、老特点：

eXplore（探索）

地图探索是策略游戏的一个乐趣所在。本作中，一张普通的单人地图将是五代地图的4倍大小，但因为设计的改变，游戏的等待时间却比前作快上数倍！单机和剧情战役爱好者不用再忍受10分钟一回合、5分钟操作5分钟等待的噩梦。本作还首次对地图进行深度层次化，我们将在有高低纵深的棋盘上下棋。官方Q&A中还提到，会利用纵深地形大做文章，比如地下暗河、瀑布后的隐秘洞口或隐藏小道等。

eXpand（扩张）

这部分改变最大的是新加入的区域系统。每张地图被划分成若干个控制区域，每个控制区域由区域控制点（通常为城镇或要塞）所掌握，当你占领了区域控制点后，这个区域内所有的矿场、征兵建筑、特殊建筑等会改变从属，归你所有（当然了，前提是它们已不属于中立状态，即被占领过一次）。这显然增加了博弈的乐趣：占领矿场的确容易，但当别人抢了控制点，你的努力就会白费；如果你直捣黄龙去拿控制点，可每个控制点都有大批守军，不会让你轻易拿下。所以，要根据战势的不同选择对策，制作组也因此复活了二代对应矿场的技能和魔法，让各位新老战术皆能凑效。

说到老战术，在地图的中立生物上，本作沿用了前代的组合队伍，即地图上虽然显示由一种生物在把守，在你进攻时很有可能发现里面包含了一个小队伍。所以扩张挺进要道和关卡的时候要谨慎小心。

最后值得强调的是新加入的转换系统：当你打下别人的城堡或要塞，占领它族的征兵建筑时，可以选择继续使用其它种族的设施，也可以花费一定资源和金钱将其转换成本族的建筑，这相当于给己方种族又增添了一份力量。

eXploit（开发）

城堡发展一直是系列的重头戏，本作城堡建设上有3个新设定：升级建筑附加、国会解锁制和特殊建筑二选一。



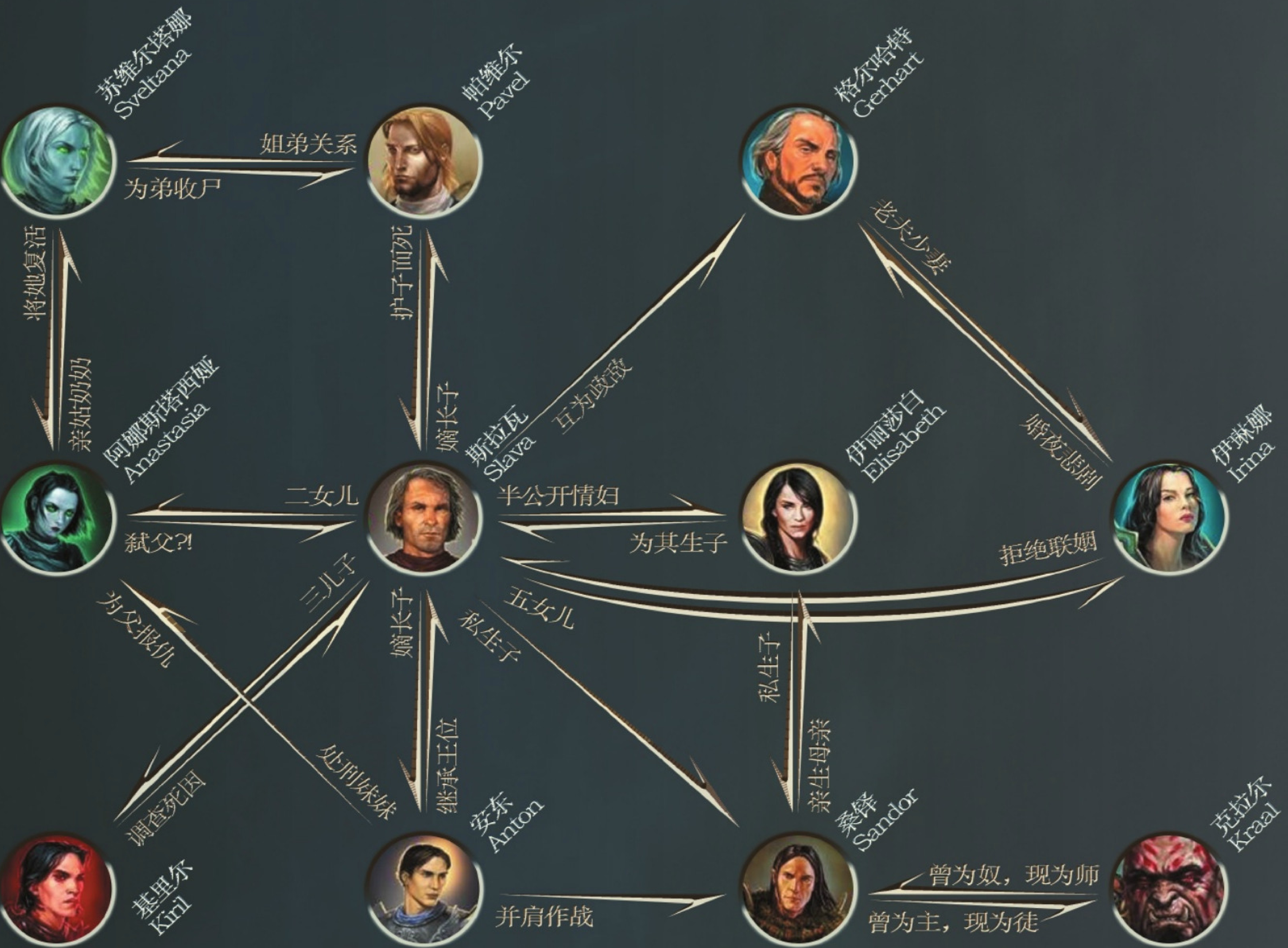
占领敌人城堡，确认转换界面



转换的过场动画，对战时可略过



转换成功画面，注意图片左边城镇小图



栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Tingting


屏幕左下角的地图，白色为中立区域，蓝色为我方区域。仔细看右下角的棕色区域，那里是敌人



瀛洲终极兵种麒麟除了要求资源外，只需要城镇等级达到3



限制城镇等级的国会，建造到3级解决麒麟问题



游戏界面最上方显示了你的木头、石头和龙血水晶

在本作中，如果你城堡建设完毕，每个兵种产兵的数量将远远超过数款前作，因为升级建筑不再是让兵种可以升级就能完事，升级建筑自身可以再次给兵种增加周产量。而且在本作中，如果两个以上的城堡拥有同一种或多种招募建筑，你将可以在一个城堡里招募所有城堡的兵种！如果该城堡拥有升级建筑，那么可以直接招募其它城堡升级后的兵种，不论其它城堡里是否有升级建筑！

我们知道，在“英雄无敌”的设定里，城堡的发展有诸多的限制和要求，不可能让你第一天就造出天使，本作也不例外。但与过去不同，本作中城镇只有3个等级限制，解锁每个等级限制你只需要建造“议事堂—内政厅—议会”这3种建筑即可。就是说，当你造出国会后，只要资源充裕就可以建造出城镇内的所有建筑（除任务限制和亚沙之泪）。

本作为了防止每个种族战术单一、发展固定的老套路，借鉴了四代的建筑选择系统，两种建筑只能择其一种建造。不过四代的兵种建筑二选一毕竟不好掌握平衡。所以改成了特殊建筑二选一。特殊建筑设计算是系列的老传统，会让你在发展、探索或战斗中获得更多的益处。就新种族瀛洲而言，它的特殊建筑其一是让你在控制区域内获得水盾（一种防御性魔法）加护，其二是让你在控制区域外更快地施放种族技能。前者利于清理领地和防守战，后者更加利于探索——妥善选择才能得到更好的收益。

最后，开发离不开资源，本作为增加竞技性和节奏感，忍痛将资源种类由6种砍成3种，除了金币外，我们需要搜索的只剩下木头、石头、龙血水晶3种资源。本作野外征兵建筑的作用也有变化，除了第一次占领增加士兵外，这座建筑的每周产兵将会直接添加在城堡内，这样就省下了英雄接力或篷车运输，大大节约了对战时间。

eXterminate（征服）

征服的主题是战斗，那么就离不开我们的英雄和兵种。在本作，攻击属性再次分离，但不同于四代的近攻和远攻之分，而是物理攻击和魔法攻击的区分，我觉得这更符合“Might and Magic”的本意。与之相对应，防御也分成物理防御和魔法防御。还有，主动性和移动速度再次分离，这个改变比较接近四代的分离，即不会像五代那样因为主动的加成让一个兵可以出手数次。而且因为有了再次分离，又衍生出了移动距离很远但出手慢，或出手很快但走不远的复合兵种。

最后是幸运和士气，这两个经常左右战局的因素首次被颠覆：士气和运气由原来的1点等于10%的几率变成了1点等于1%（测试版中的估计值，不一定准确），但这可不是削弱，因为每个兵种因为阵营的不同特性而获得了不同数值的初始幸运和初始士气，战斗一开始就可以获得幸运和士气加成。值得一提的是，本作中士气变成了可预知的效果，在你的兵种行动前就可以得知该兵种本回合可否进行2次行动，幸运也有类似的改变（不过需要种族技能支持）。

英雄上，本作回归了三代的一族两派制度，每个种族可雇佣力量或魔法两种类型的英雄。英雄在战斗中回归三代的回合出手而不是五代的跟随动作条行动，不过保留了五代的肉搏攻击。

在技能与魔法上，本作也有了一定突破——放弃沿用了5代的随机技能机制，采用可规划升级方向的英雄技能树。每级可获得一点技能点来选择加在力量系技能（力量系有5个分支：典范、疆土、战术、



拳头是力量系技能，魔法瓶是魔法系魔法，种族特有技能每个种族各有不同



血泪技能，每种包含两个，但只能学习一端


兵种：前3个是核心，中间3个是精英，最下面的自然是冠军



英雄的状态及其兵种。左半部分是英雄界面，8项技能从左到右分别是：物理攻击、物理防御、英雄攻击力、士气值、魔法攻击、魔法防御、英雄魔法值和幸运值；右半部分则是兵种界面，最下面显示的Special Attributes是指兵种的技能魔法或兵种特质

战后和战争）或魔法系技能（魔法系技能有7个分支：土、水、风、火、光、暗和源系，但因为种族限制每个族会有无法学习的分支）上，所有系和分支加起来有近200个技能。

不仅如此，制作组还以新颖的“血与泪”声誉系统作为辅助。当你仁慈地放走敌人获得泪系声誉后，你的保护法术可以更加彻底；当你铁血追杀逃跑的敌人时可以获得血系声誉，让你的攻击更加凌厉。当其中一系声誉达到一定额度时，你可以转职，从而获得更好的血泪加成，并得到一个专属于血/泪的种族独有技能。

说到种族技能，本作中还将独立出魔法书（或者说独立出英雄出手回合限制），成为一个蓄力技能，当蓄力达到一定值时施放，根据等级不同和蓄力长短会产生不同的技能效果。

除了英雄自身这些花样繁多的属性，必须提一下琳琅满目的宝物。本作中宝物分为3个等级，各种组合宝物数目众多，还新推出国器宝物（这些宝物需要通过完成剧情战役获得，通过豪华版、官方活动等赠送）。同为宝物，这些国器拥有可培养元素，每次战斗后它们也会获得经验值，随着经验值提高也可以获得升级，给英雄提供更加强大的力量。

分为3个等级的可不光是宝物，本作还前无古人地将兵种等级缩成了3个：核心、精英和冠军。前两个等级每个等级有3个兵，同等级的3个兵之间分工不同但实力不分上下；最后的冠军等级只有一种兵，也就是我们过去有代表性的“7级兵”。

“英雄无敌”作为战棋游戏，大家最为关注的自然是游戏中的旗子——各种族的个性兵种生物——本作中目前将看到53种生物，除了35种可招募生物外（每族各7种，不加升级状态）还有8种中立生物以及本作首次推出的10种Boss生物！每种Boss生物拥有强大的力量和魔法，必须倾一族之力才能将其制服。被制服后，玩家会得到丰厚的经验值和财富作为奖赏。

本作目前有5个种族可选：圣堂人类、野蛮兽人、地狱恶魔、墓园亡灵和瀛洲纳加

只有5个种族肯定不过瘾，相信后续的资料片在这方面会有所加强。

圣堂人类

人类作为系列的元老种族（也是主角种族），始终保持自己种族的特性：坚实的防御、高昂的士气，对恢复和增益效果魔法的掌握和依赖，而主动性的偏低使其作战时必须步步为营……在本作中，人类依然有五族中数据最高的物理防御和士气值。英雄擅长于光系魔法，泪系擅长治愈，血系擅长惩戒，人类的种族能力是守护天使——可让本族士兵在短时间内无敌的神奇力量。

兵种上，核心等级的卫士、弩射手、女祭司组合是各种族中最稳定的铁三角：弩手射击，卫士降低和分担伤害，女祭司治疗。这种分工可让英雄在初期轻松地探索冒险，不会遭到很大损失，到了精英等级，狮鹫、骑士和新加入的光灵都有相对较高的移动和出手速度。不过本作的骑士因为由攻击型转向防御型，可能需要大家适应一段时间。至于冠军天使，终极兵种里最高的物防和最高士气的拥有者，其技能是复活队友以及提供增益效果。一直冲锋在前的天使在本作中攻守兼备，不过招募天使的建筑可是所有冠军兵种里面最贵的（但升级建筑的费用却又是最低的）

地狱恶魔

从三代出现到现在，地狱恶魔因为









战斗画面的环境比过去更丰富。仍然保留的回合条虽然会让玩家联想到前作的动作条，但实际上游戏回归到回合制而非主动制的战斗模式，回合条更多的是让玩家直观看到当前回合兵种的行动顺序和主要的属性状态

“剧情强大”的设定导致其极少成为首选种族，在本作会应该会获得极大改变——拥有最高幸运值的恶魔可以经常让战局突然逆转，恶魔特质会使其对火系魔法驾驭自如，且有极高的火焰伤害减免。英雄血系擅长高暴击和伤害性魔法，泪系擅长对召唤恶魔的利用，种族技能是恶魔召唤门——召唤恶魔军队增援战场。

兵种上，恶魔族核心等级的兵种组合可能会让玩家在开局时受到点考验，地狱猎犬、疯狂恶魔和魅魔组合虽然侵略性十足，但没有恢复性兵种，需要一定战斗的熟悉程度（也可以让英雄在初期选择辅助技能）。到了精英等级，暴怒恶魔、繁殖母魔和处刑恶魔的组合让恶魔的侵略性达到极致，暴怒恶魔有精英兵种里最强的防御数据，处刑恶魔拥有范围攻击，繁殖母魔吸蓝惊人。比起前几作的暧昧不清，这次恶魔的纯进攻性定位说不定会得到某些玩家的青睐。特别一提的是冠军兵种深渊恶魔，它的综合值是所有冠军兵种里最高的，在大多数冠军兵种都要俯身为核心精英兵种做辅助的六代里，它依旧是主战派，不受傀儡、全屏攻击、全屏反击以及附带混乱效果的特技也是霸道之极。

不过很遗憾，制作组也了解这一点，所以深渊领主的招募价格是最昂贵的。

墓园亡灵

也许亡灵是这次游戏中改动最大，也是非议最多的种族。第一个改动，亡灵兵种的理论攻击值是最高的，而且竟不是海量堆积的结果；第二个改动，僵尸和鬼龙这两个元老级兵种被换掉，换成了高伤害的食尸鬼和被誉为“变形金刚”的蜘蛛女；第三个改动，也是最具争议的改动——招魂术的机制改变。

招魂术从二代开始一直作为种族技能，但现在不会用作在战后增加额外的亡灵兵种，而是作为一种类似复活术的技能使用。通过击杀敌人、汲取能量填充聚魂槽，然后可以复活我方人员，复活后的兵种会在战后按百分比保留。技能详细的用法还需要各位切身在游戏中掌握，亡灵族的英雄泪系自然偏重于亡灵生物的复活，血系偏重于对敌人的折磨。

兵种上，核心兵种有和人类相似的组合模式，万年骷髅兵拿上了投掷矛，经常冲在前面的幽灵学会了补血。特别要说的是食尸鬼：堪比老僵尸一般厚实耐打，还有更出众的移动和攻击，这个兵种得到了很多亡灵玩家的好评。精英兵种里的尸巫、吸血鬼、拉马苏也有异曲同工之妙：拉马苏飞进敌阵营释放瘟疫削弱敌人，尸巫的灵魂连接配合吸血鬼的吸血可以让这个新上任的肉盾坚持更长时间——没错，吸血鬼转型了，不再是那个突然出现在你面前吸血还不能反击的侵略性兵种，而是换位成了肉盾……想想也是，盗贼玩腻了偶尔也想玩玩防战（笑）。

最后要提到的是新任冠军蜘蛛女。这个“变形金刚”的称号名副其实：人形态刀锋近战，可以优先反击，让人难下先手；蜘蛛形态暗系远程攻击，可以粘附突破过来的敌人。所幸的是，蜘蛛女较低的移动和主动会被高速兵种们压制。

野蛮兽人

兽人一直都被误解为和地狱恶魔设定相同，其实他们侧重点有别：数据上兽人侧重移动，地狱侧重主动；攻击上兽人通过血怒加强物理攻击，地狱则是附带火系的魔法伤害。本作中兽人的血怒主要是增加主动和攻击。血怒加成下的兽人，主动性可以超过数据最高的瀛洲，物理攻击可以超过最高的亡灵，正因为这样凶悍，兽人是所有种族里物理和魔法防御最低的。









英雄一览：浏览使用过的战役英雄及创建英雄

兽人英雄选择泪系会顾及到本族防御，血系则专注于对攻击的加强。

兵种上，作为恶魔的双面兄弟，兽人也没有会恢复或加血的兵种，但高移动的兽人更加习惯于和敌人游击战。核心兵种的地精猎手擅长设置陷阱，兽人打击者是你不愿意去触碰的硬骨头，最后就剩下脆皮的鹰身女妖了——但是她8格的移动可不是那么好追的。兽人精英兵种是高速高主动的半人马射手、黑豹战士以及一个负责配合的梦境行者。半人马的游击技能分离了攻击与移动，幸亏是一个2×2的大型生物，不然可真就成为移动低下的生物的梦魇了；辅助的梦境行者升级后可以施放群体性法术，更令人惊讶的是还有暴怒恶魔一样的100血量（精英等级兵种最高血量）。冠军兵种独眼巨人，可以用“彪悍”来形容：有冠军兵种里最高的攻击、最多的血量、最远的移动距离。制作组将五代的双独眼特技融合到了他一个人身上，近战可使用巨棒粉碎打击，远程可用独眼发射火系光线，还有一个可被称为“屹立不倒”的技能。为了向平衡性妥协，独眼巨人只有可称为脆弱的防御和35的低主动性。

瀛洲纳加

瀛洲是本作推出的以日本文化为基础，融合亚洲元素而成的新种族，种族技能是荣耀：主要增加物理和魔法防御力，加强兵种的血量及附带减益属性的冰系伤害等效果。瀛洲英雄擅长水系的魔法和伤害，英雄有颇具太极特色的“以静制动”，泪系是攻击与削弱并施，血系则是将“静”所产生的“动”最大化地转换成攻击——研究起来还是颇有意思的。瀛洲有数据最高的魔防和最高的主动性，整体移动距离偏低也就情有可原了。

兵种上，核心的河童别看移动距离近，但是其长距离跳扑攻击可以轻松横跨战场，而且拥有核心兵种最高主动性的河童可以保证瀛洲优先出手；鲨鱼卫士专门降低移动距离；珊瑚女巫会减少对方的主动性，她同时有土系回春魔法，打消耗战也未尝不可。瀛洲的精英兵种是水元素、雪女和纳加剑圣的两女一男组合，水元素是物理脆皮，却因为有水盾反伤的加持，能让敌人的近战却步；剑圣的叠浪斩特技会对一队敌军反复叠加攻击次数，我最多一次叠加了7层，敌方近百的炽天使连续7刀被我砍成了个位数。

瀛洲的冠军兵种是……西方人眼中的麒麟。它长得像龙，却不会像龙那样腾云驾雾。麒麟作为辅助型冠军，以最脆弱的属性为代价换来了冠军兵种中最高的主动性，能为团队很好地服务。作为对新种族的眷顾，麒麟的产量也要比其它种族的冠军兵种多一个。

本作除了系统上的变化，在运行模式上也有一些新意

除了亘古不变的热座模式外（就是“大富翁”模式，一台电脑大家轮着玩。某游戏制作人说过，一款支持多人的回合制游戏，是否有热座模式决定了公司对待玩家的态度），本作的联机模式将首次采用社区联网——游戏内置“英雄无敌”社区，大家可以像QQ一样加好友、开聊天室、邀请进行游戏等。

玩过“英雄无敌”的玩家很清楚，两人联机（尤其是两人打电脑）时，最尴尬的时刻是等待另一名玩家行动，这一点五代里尤其尴尬。在本作中，等待的时间内，你可以选择切换到社区聊天室和大家交流经验心得，等到了自己的回合后再进游戏，不用再像过去傻坐着给对面刷拼









音：KUAI DIAN!!!! KUAI DIAN!!!!

以往由于官方战网服务器大多架设在国外，国内的网络延迟很大，或根本无法连接，但《英雄无敌VI》会发行简体中文版，并在国内架设服务器，这的确是正版玩家的福音。

当然，社区可不仅是聊天用的，除了看官方广告和日常新闻，还可以进行成就对比和王朝系统对比。

对有联网服务的游戏而言，将玩家自己游戏进程或光辉时刻记录下来，这是游戏对玩家的一种肯定。然而，“英雄无敌”的成就是依附在庞大的王朝系统中的，成就点数并不光是拿来看的，还可以作为一种货币（暂时叫王朝徽章）在游戏商城里兑换物品。

王朝系统则是一个丰富游戏内容的连线功能，设有王朝一览、我的王朝英雄、生物图鉴（Beta测试未开放）、王朝成就、王朝宝库5个项目。

王朝一览

王朝一览中可以看到你近期的数据资料和游戏历程。

王朝英雄

王朝英雄分为4小项：英雄一览、王朝武器、王朝特性以及宝物库/祈愿神坛。英雄一览里可以看到你曾经使用过的战役英雄，并使用其作为自定义游戏的英雄。当然了，你也可以自己创建一个个性化英雄——在一般的自定义游戏、遭遇战、热座以及联机决斗等模式中都需要使用自定义英雄。你可以定义英雄的姓名、头像、性别以及英雄的类型、种族、天赋、血泪特长。在王朝系统中还可以设定英雄使用的国器（前提是你已经得到了），设定英雄王朝特性（通过王朝徽章在宝物库/祈愿神坛购买，然后要在王朝系统中装备给这个自定义英雄使用），给英雄技能和魔法加点（这个只应用于决斗模式——上来敌我都是30级英雄，带满6周产量的兵马，在王朝系统中先给英雄点好技能点，在决斗准备界面里面选择相应的英雄，然后开战）。

国器使用

在本作中，地图探险是无法得到主手武器的，因为主手武器都变成了国器——通过游戏剧情或任务才能获得。国器可以成长，可国器再好，也是依附于王朝系统的。如果你不购买正版，或者不使用王朝系统，你的英雄主手里永远会缺把刀……

排行榜

这个东西才是万恶的根源，看成就、看数据、看看好友间谁买了什么高难的奖牌。对求胜心强的玩家来说，排行榜绝对是“谋杀时间”的好伙伴。

游戏商城

呼，看到这个词各位玩家肯定会往那些免费网游里面带，联想到五花八门的“RMB杀手”。其实不然，这个商城实际上是一个徽章兑换系统，称为宝物库或祈愿神坛。交易也不使用人民币，而是通过游戏中达成不同成就获得的王朝徽章去兑换，可以兑换的东西大多是一些好看的奖牌，当然也有小部分是有助于游戏的带有实质效果的奖牌。你的王朝等级会分为铁、青铜、白银、黄金、铂金5个等级，可兑换的奖牌也相应分为5级。你需要先让你的王朝系统等级（从各种战役任务遭遇战里获得）达到相应等级才能兑换这些奖牌。这些奖牌在自定义游戏、遭遇战、热座甚至是联机里都可以使用，不过在联机中有王朝系统启用/关闭选项——想要公平游戏，关闭为好；认为自己是“英雄无敌”第一宅？那么就打开它，说不定会碰到兑换了比你更强大奖牌的人……

PC/PS3/X360

怒潮

■RAGE■射击■id Software■Bethesda Softworks■2011年10月4日■江苏 防弹手柄

“也许我早就死了，而这里是炼狱”


你将面对这个破碎的世界


Apophis散成数块撞击地面，不仅形成巨大的陨坑，分崩离析的碎石还覆盖了地表


这大概是id Software最擅长的那种怪物设计

世界末日发生在2029年8月23日，造成全球毁灭的是毫无“创意”可言的陨石撞击

这颗小行星的代号为99942 Apophis（阿波菲斯，埃及神话中的混乱之神），是真实存在的小型天体，科学家曾根据飞行轨迹预测，它有2.7%的几率于2036年4月13日与地球相撞。考虑到我们中的绝大多数人都能活到那一天，因此……有点害怕了吧！放松点，从火箭制造事业回归正道的卡马克大神创造的《怒潮》世界观，显然比“2012”要乐观许多。

劫后的幸存者在地球开始了全新的文明。他们使用地下掩体和没有被陨石砕块摧毁的“绿洲”充当据点，一些对辐射产生抗性的变异人族群还占据了巨大的赛车场以此为家。为了生存，他们将废旧赛车零件组装起来，当成四处洗劫的交通工具。据点、流寇、变异怪兽和四轮全地形车，这就是《怒潮》中的废土。

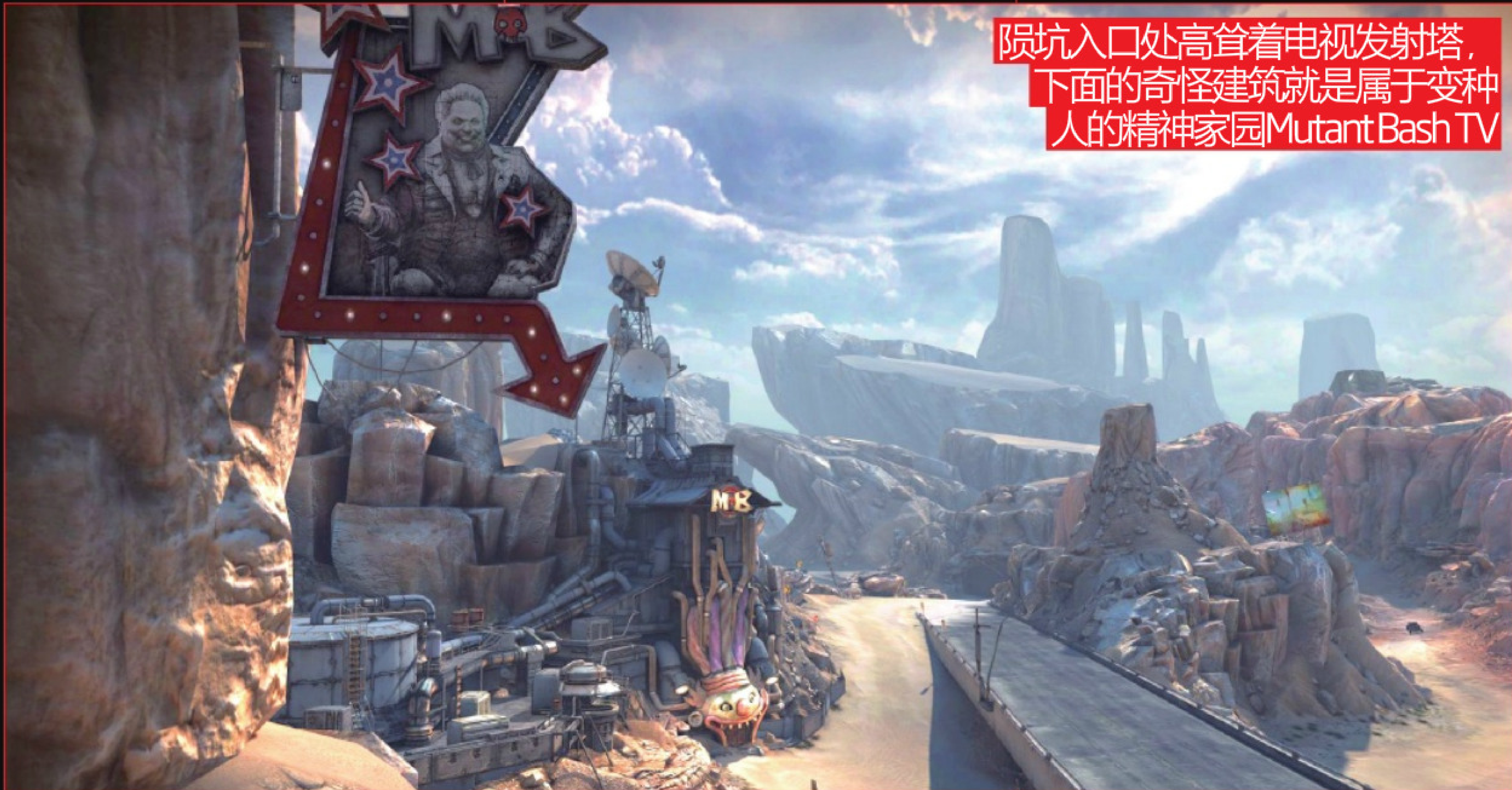
下面来看看主角，从目前得到的资料来看，这个家伙可很有点来头：他是从一个名叫”方舟“（Ark）的军用掩体中苏醒，并从这里第一次踏上了地表。方舟是21世纪初期联合国秘密实施的伊甸园计划（Eden Project）的直接产物，这是一个在全球各地建造深层的地下避难所，将12名拥有某一方面专业知识和特殊能力的人放入冷冻的休眠仓。在地球遭受劫难后就会自动激活这些幸存者，希望他们能借助掩体内的科技样本进行合作，在废土上重建人类文明——看起来比《2012》中那个将脑满肠肥的政客和石油爸爸们装上一船，指望他们延续人类文明火种的计划要靠谱许多。然而悲剧的是，剩下的11名同伴全部在陨石撞击中被震死了，你的情况也好不到哪里去——失去了几乎所有记忆，连自己是谁都不知道，就像个刚出生的婴儿那样来到这个熟悉又陌生的世界。是的，就是这样，你还是要去当这个世界的救世主，只是道路会变得相当曲折，方式也会变得充满暴力与血腥。一旦你来到地表，首先要面对的是充满敌意的派系：

当局（Authority）：由劫后幸存下来的政府和军事人员组成的派系，他们自认为是秩序的创造者和维护者，以清除所有“垃圾生物”为己任，对抓来的人类幸存者以及其他生命体实施各种惨无人道的活体试验。他们对“方舟”计划相当感兴


当局士兵拥有盔甲、能量盾的保护，还会使用掩体


当局对付变种人的任务十分繁重


无人炮塔不仅仅能自动开火，蜘蛛型设计还能让它们在防区内自行移动


陨坑入口处高耸着电视发射塔，下面的奇怪建筑就是属于变种人的精神家园Mutant Bash TV

趣，将活捉主角作为优先考虑。

变异人（Mutants）：它们产生变异的原因和变异的程度是不同的，有的在受到强烈辐射后沦为行尸走肉般的无脑生物；有的保留了部分人的智力和意识——至少它们还创办了属于自己的电视频道——Mutant Bash TV；还有的变异人是“当局”绑架正常人进行生物试验后产生的巨型生物，他们在丧失心智后不幸沦为助纣为虐的爪牙。

堕落族（Wasted Clan）：堕落者们曾是工业都市中的底层工人，大灾变后的恶劣环境让他们的面貌与心智发生了严重扭曲，然而一些以往的生活习惯依然保留了下来，包括对烈酒、打架和工具的狂热。堕落者拥有性能最好的全地形车，但火器装备相当一般，而且他们似乎对枪械不感兴趣，更喜欢拿着扳手、铁锤等生产工具与敌人肉搏。值得一提的是，他们使用的语言带有明显的伦敦音，右臂上还有米字旗的纹身图案，难道他们是漂洋过海的大英帝国子民？

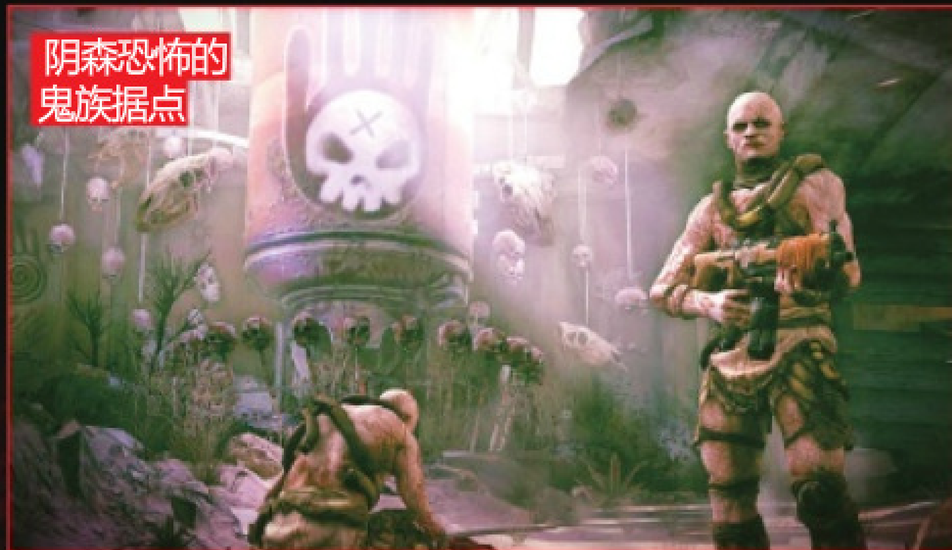
鬼族（Ghost Clan）：鬼族是躯干、四肢部位发生严重变异的人类，行为和行动方式都具有爬行动物的特征。它们能像壁虎那样吸附在墙壁上面爬行，将自己悬挂在房顶，或藏身于不起眼的通风管道，伺机向猎物发动袭击。对其它种族而言，鬼族是一群神秘而嗜血残暴的魔鬼，可以在悄无声息间收割大批的生命。

炎族（Scorcher Clan）：毁灭人类文明的阿波菲斯小行星是天神派遣到地球上惩罚有罪之人的使者——这是崇尚神秘主义的炎族所信奉的核心信条——你看，并不是只有“辐射”废土上存在宗教呀！他们从陨石碎块中找到了无穷的能量（“科学家”认为可能是外星金属、矿物质的辐射所导致的人体变异），认为这是神赐予自己统治世界的礼物，因此想当然地将自己当作是“神选民族”，誓将整个世界的所有异族生命用烈焰全部焚毁干净。

面具族（Shrouded Clan）：面具族是由各种族中信仰破灭或感到觉悟的逃兵、流亡者组成的族群，它们的统一标志是黑色氧气罩和橘黄色的围巾，也通过这种伪装来隐藏自己的身份、动机和真实目的。这些面具佬们还有一个共同特征，就是对机械制造极端狂热，游戏中出现的遥控炸弹车和无人炮塔就是它们的杰作。


MBTV的所有者J.K. Stiles在他的主控室里


一群标准的堕落族


阴森恐怖的鬼族据点


炎族的全身
上下都是原始崇拜


狼人一
般的豺狼族


技术宅发烧族
的避难所


由不同族群汇聚在一起
的面具族仍是不可忽视的力量


Dan Hagar建立了自己的
定居点，这样的人类
文明遗珠在废土
上还有很多


涌泉镇
的早期原画


死亡城曾是个人口
稠密的大型城市

豺狼族（Jackal Clan）：“人狼”这种传说中的生物在大灾变后变成了现实，豺狼族据说是半人半狼的混血生物，它们会在满月时对着明月长嚎，速度惊人、手段残暴，擅长以群体出动方式，依靠明确的分工高效率地完成各种猎杀行动。另外有一种说法——豺狼族是拿着动物毛皮来装神弄鬼的土匪。没人能证实这种说法，因为见过他们的人都死了。

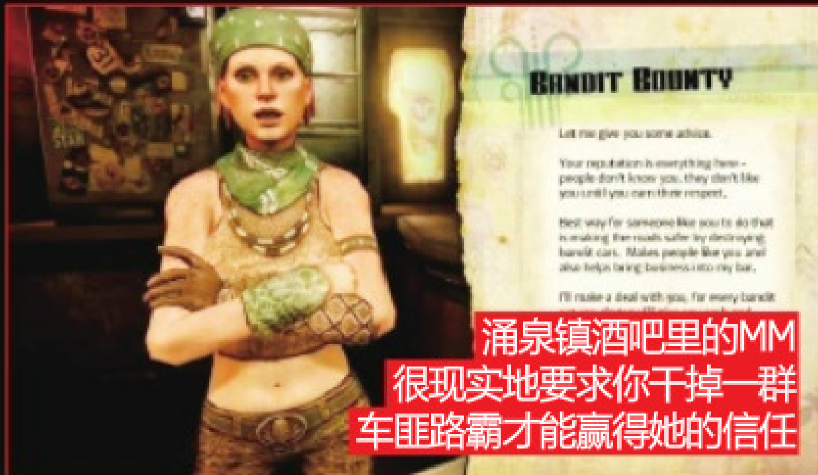
发烧族（Gearheads）：顾名思义，发烧族是由一群人类狂热技术分子组成的，拿着枪炮厮杀在他们看来极其无聊且低能，他们更喜欢在监控屏幕后面动动按钮和开关，然后欣赏自己开发的各种自动化屠宰流水线自动与敌人战斗。他们并不像其它族群那样热衷于抢夺食物、饮水和金钱，而是更关注敌人的据点内是否有可以为自己所用的科技样本，倘若答案是否定的，那么即便是一座金矿也不屑于看上一眼——真是帮不可救药的技术宅！

《怒潮》是id Software相当特别的作品，它体现了美式RPG庞大的世界观与自家射击游戏一贯火爆、硬派的作风

在其中既有扛着1至10号枪冲锋陷阵的爽快，也有“辐射”“老滚”中的任务机制和高自由度特色。科隆游戏展和西雅图游戏展（PAX Prime 2011）现场提供的试玩，向玩家们展示了游戏的战斗系统，最重要的是证实了数月前卡大神在E3上的承诺——“顶级画面+60帧”并非吹牛皮，当然，实现这一奇迹的秘密不是来自火箭科技的支援，而是id研发的顶点贴图（Megatexture）技术，它能在硬件资源消耗量提升有限的前提下，创造庞大、壮观且实实在在（非“纸片山”）的户外场景。执行制作人Tim Willits说，一向追求游戏视觉技术前沿的id此次对美工的重视是前所未有的（毕竟主机的硬件性能摆在那里）。“人的肉眼对细节的分辨率是有限的，这有助于我们去除一些资源耗费同视觉效果提升不成比例的特效，同时肉眼对同一场景中两个相似物体又是相当敏感的，因此我们将大量的场景构建工作从引擎自动生成变为了手工完成。”

就拿荒原和峡谷场景中最常见的高山来说，制作组手动调整了每一座山峰的高度、岩石的材质，以及植被的种类和密度，所有场景中出现的人造景观也基于手


涌泉镇镇长Clayton，你会在游戏最开始就见到他



涌泉镇酒吧里的MM很现实地要求你干掉一群车匪路霸才能赢得她的信任


住在破旧木屋里的NPC Crazy Joe，他十分害怕变异人的造访



只有涌泉镇的暖阳可以赶走对废土的恐惧

工润色而不是大路货式的渲染。

既然是id作品，就自然少不了大量丑陋而凶残的变异怪物们的出场

从PAX试玩中反映的情况来看，它们无论是在外貌还是行动方面的个性化都塑造得相当出色。就拿Demo中的第一个任务来说，你要为一个名叫Dan Hagar的NPC取回被堕落者抢夺的货物，这群热衷打群架的匪徒并不是排好队冲着玩家枪口送死的傻瓜。在进入据点前，确实会有几个天然呆形态的敌人出现，不过它们更像是负责迷惑和诱骗主角，当你进入它们的基地，就会有大量手持铁棒、锤头等钝器的敌人从各方向发动袭击。它们很少使用火器的特性并不能赋予玩家以某种优势，因为这意味着你在任务中无法缴获枪支弹药来补充作战损耗。你使用的武器只有一支霰弹枪和手枪（配备了一种名为Fatboy的大威力子弹，但数量极其有限）。同常见的FPS中只要做好准确射击和及时躲避不同，这个任务玩起来颇有“生化4”那种在弹尽粮绝边缘同优势敌人进行缠斗的压迫感，需要你利用消防梯、起重机等道具不停更换位置，防止被敌人围杀。

任务完成后获取的战利品并不仅有从死尸上面找到的补给品，场景中还会有一些供玩家探索的隐藏点，存有数额不菲的财富和高级装备，其中还有一种比较有趣的隐藏道具——RAGE纸牌，上面印有各种强力怪物和Boss的图案（就像“倒萨战争”中那些美军使用的通缉扑克）。在旅途中经过一些酒馆时，玩家就可以使用这些强力卡片去玩纸牌游戏，从而赢取金钱和充当赌注的车辆部件——这绝对是只赚不赔的买卖，因为你有S&L大法的保护！

除了一派繁荣与安宁气息的涌泉镇（Wellspring）和充满变异怪物的死亡城（Dead City）外，PAX上的试玩还展示了一个全新场景——当局监狱（Authority Prison），显示了相当高科技的风格，并且融入了不少恐怖元素。

作为id Software成立20周年的纪念性作品，《怒潮》中既有他们所擅长的铁血情怀，也有对高自由度和高互动性的追求，同时我们也看到了这群追求硬核射击体验的制作者们对RPG、ACT等游戏要素的借鉴。《怒潮》是否会是FPS发展史上的另一座不朽丰碑呢？



制造需要的电子元件


这位老年修理工可以为您维修和改装各种四驱车


你有丰富的武器库，但这种场合好像并不适合用弩箭

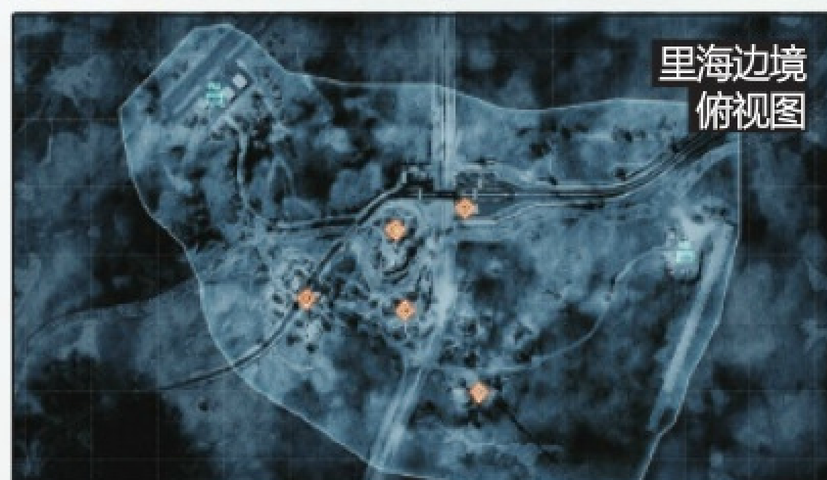
PC/PS3/X360

战地3

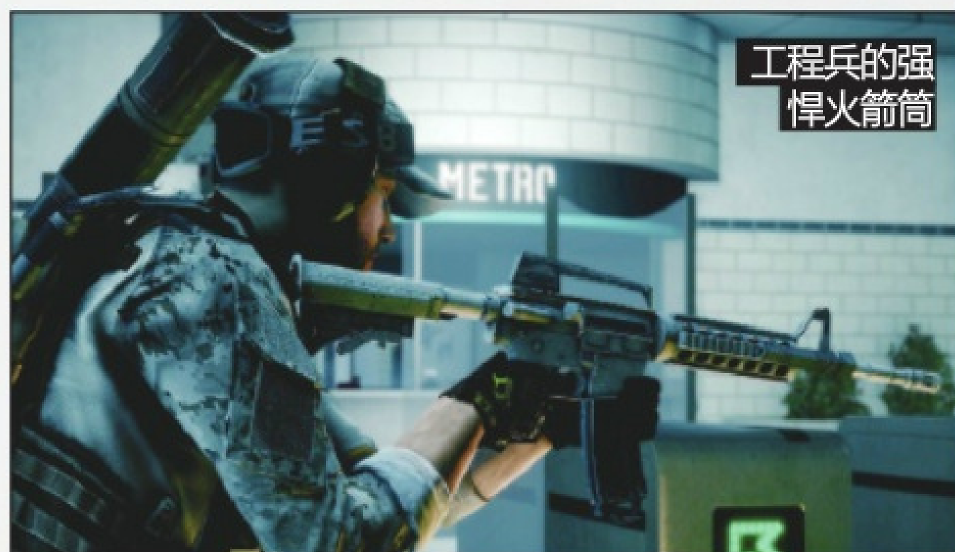
■Battlefield 3■射击■EA DICE■Electronic Arts■2011年10月25日■本刊特约战地迷网 Forest_noir



沙盘式的多人对战地图：里海边境检查站



里海边境俯视图



工程兵的强悍火箭筒



支援兵配备双脚架后射击精度提升

2011年的科隆游戏展已经圆满结束，这是《战地3》继E3后又一次大展风采

EA布置了《战地3》的64人试玩展台，每日人来人往、络绎不绝。德国玩家心甘情愿地排上9个小时，也要一睹它的真容。逼真的画面是《战地3》先声夺人的一大法宝。得益于强大的“寒霜2”引擎，开发团队不仅能创造栩栩如生的多人对战地图，更能为这些地图引入种类繁多的地理环境。以往的经典“战地”地图是以广阔无边的地形为卖点，一望无垠的场景中，坦克、直升机和战斗机各式载具才能上演声势浩大的海陆空协同作战。如今，开发团队引入了更多的都市元素。结合了原野丛林和混凝土场景的《战地3》地图，除了能让玩家体验到更多层次的作战环境，又能同时满足步兵巷战和载具作战爱好者的口味。

科隆展提供试玩的关卡是“里海边境”（Caspian Border），一张贯彻了全新设计理念的综合地图。64名玩家可以争夺地图上的5处中立据点：“无线电台”“检查站”和“加油站”这3处据点的排布，恰好形成一个等边三角形；另外两处据点设置在三角形内部，它们是“森林”和“高地”——被公路、桥梁链接起来的内角据点，非常适合让机械化的坦克和吉普去争夺。三角形内部是一片尚未开发的原始丛林，这类纯天然环境与公路无缘，因此占领据点的重任落在了步兵的头上。

《战地3》的多人地图其实是一个引导玩家走过多块区域与多样环境的旅程，玩家的作战技术和所选择的武器都将在征战的旅程中得到锻炼。

在《战地3》的征战中，有4名分工鲜明的兵种可供玩家扮演，分别是：突击兵、工程兵、支援兵和侦察兵。他们不但具备了截然不同的作战能力，可让各式风格的玩家一展身手，还有许多不可替代的团队合作职能，鼓励玩家去配合。

支援兵

支援兵是战场上的移动机枪台和野外弹药库。为了把代表强大火力的支援兵和擅长冲锋陷阵的突击兵区分开，双脚架和火力压制这两样新要素应运而生。配备双脚架的轻机枪可在任意平面上展开，展开后将大幅提升轻机枪的射击精度。火力

美军四兵种，从左至右依次是：支援兵、工程兵、侦察兵和突击兵

压制是一种模糊敌方视觉的手段，当子弹擦过敌人身边就会触发，能有效减低敌人的命中率。所以，弹药充裕的支援兵很擅长利用密集的弹幕把敌人压得抬不起头。此时队友可趁机从侧面包抄敌人，一举歼灭。

工程兵

工程兵可视作载具的医生，有修理载具的能力。另一方面，工程兵对摧毁载具同样拿手，他装备的火箭筒可轻而易举地把无坚不摧的载具变成废铁。焊枪与火箭筒的功能并不仅局限于载具，它们还有一些额外的功能可在特定场合下发挥功效。譬如，焊枪能用来拆除敌人布置的地雷和C4炸药；火箭筒不但可以充当“金钥匙”的角色，在墙壁上打通洞口让队友通行，又能摧毁敌人视作掩体的墙壁，让其无处可躲，甚至还能轰爆高楼的外墙，制造大量脱落的碎石把地面的敌人活活压死。

侦察兵

一名精确的射手，同时负责情报收集和激光制导。侦察兵专属的狙击步枪、无人值守传感器和激光指示器均与侦察有关。狙击步枪配备6倍狙击镜，使侦察兵看得比别人远。发现敌人后，按下Q键把敌人的方位标志出来，能让队友提防或集火。而传感器这个高科技玩具，能自动探测出附近的敌人，并把他们的实时动向标在我方地图上。激光指示器除了能当望远镜外，还能投射激光，锁定一台敌方载具的位置。在友军坦克或战斗机确认了激光制导提示后，能对被锁定目标发射一枚自动追踪的激光制导炮弹或导弹。

突击兵

骁勇善战的前线士兵，装备了性能优异的突击步枪和先进的医疗设施，既擅长杀敌，又擅长救人。携带的医疗包能为身边的队友疗伤；另外一个急救设备——电击器，更是能让濒死的队友起死回生。以往，新手不分情况地胡乱救人，而导致被救者一醒来就被敌人杀死的惨剧已被新引入的拒绝急救机制杜绝了。被电击器施予急救的玩家，会先进入一个躺在地上并握着手枪的垂死挣扎状态。此时，玩家既可以接受营救原地站起，也能拒绝急救，咽气死去，静候重生。也可以不急着选择，先用手枪把旁边虎视眈眈的敌人收拾了再说。

“战地”系列一向是以步兵与载具的完美融合为卖点，《战地3》也不例外。


俄军四兵种人设


突击兵武器优异，还能救死扶伤


侦察兵迅速发现并提示敌人的方位





东京电玩展上公布的斩首行动单机任务


你可以接受营救原地站起，也能拒绝急救，静候重生

将于本作登场的载具将超过20款，无论是喜好王牌空战，还是钟情于装甲洪流的玩家都能找到自己的最爱。

当然，仅靠添加几量新载具并不足以称之为进化。在瞬息万变的《战地3》中，经过改良的载具受损系统将是驾驶员要面临的全新挑战

以坦克为例，当《战地3》的坦克吃了一枚反坦克火箭后，驾驶员就得对当前战况做个评估——忽略这点损伤继续突击，还是先把任务放下撤退到安全地带维修。假如选择硬着头皮上，再吃一发火箭的坦克就会陷入不可移动的瘫痪状态。在敌方势力圈丧失移动机能的坦克，基本就是死路一条。要应对这种千钧一发的战况，还有赖于车上全体乘客的齐心协力：驾驶员操作还能运作的火炮将敌人击退，工程兵负责下车抢修。

比起危机频发的坦克，在空中翱翔的战斗机与直升机待遇也没有好到哪里去。它们除了要防范防空导弹的一击必杀，还得预防伴随严重损伤而燃起的火焰。火焰会使飞机的耐久值持续下跌，直至爆炸。当然，《战地3》并不鼓励一骑当千的打法，沉着冷静与合作无间才是本作载具的核心思想。

“我的玩法，我做主！”《战地3》中的每把枪械、每款载具和每个兵种所携带的装备都可以进行高度自定义。不同的武器在不同配件的搭配下，有截然不同的作战定位与打法。

首先，每把枪械会有3个附件槽，在附件槽上你可以装配上已解锁的各种附件。由于每把枪都有其量身定做的附件，因此玩家使用这把枪械越久，会拥有更多的附件来用于定制。假如你想扮演一名可在中远距离对敌精确打击、并能实施火力压制来掩护队友的角色，那么定制一把装备了重枪管、两脚架和四倍镜的G3突击步枪，必定能让你称心如意。如果你喜欢冲锋陷阵，那么不妨试试战术灯+扩充弹仓+箭霰弹的M1014霰弹枪。战术灯这个附件，除了能在黑暗的环境中照明，还能“致盲”近距离敌人。被战术灯直射的敌人会露出一刹那的破绽，这点时间足以用霰弹枪把他放倒。

不过《战地3》中并不存在任意情况都能独当一面的附件组合，因地制宜、扬


地面霸主——主战坦克是攻坚战的主力


热诱导空对空导弹绝对是战斗机的杀手锏


防空战车和主战坦克组成的防空阵地


当坦克受到攻击，你可以将它开到掩体后面等待装甲缓慢回血

长避短，才能最大程度地发挥出每把枪的潜力。

《战地3》的载具自定义也将比前作走得更远，更庞大、更能对应各种战况。载具设有3个附件栏：副武器、主动附件和被动附件

所谓有得必有失，选择一套合适的载具附件同样需要三思而后行。以战斗机为例，飞行员可以选择携带空对地导弹，强化对地攻击的火力。一旦做出这个选择，无法装备空对空导弹的战斗机必将在空战中处于劣势。同理，装备红外诱饵弹的战斗机，能防止防空导弹的一击必杀。然而，当被防空火炮打得引擎冒火时，飞行员又必定会后悔："为什么没有选择灭火器呢？"

《战地3》的四大兵种也会在战斗中解锁越来越多的专属装备。假如玩家希望突击兵的打法更富有进攻性，可以把医疗包舍去，换上一把可拆除掩体的下挂式榴弹发射器，或是擅长"清扫房间"的下挂式霰弹枪。如果你是一名醉心于控场游斗的玩家，那么，烟雾弹发射器加烟雾手雷的突击兵套装，会比全攻型、医疗型的配置更有吸引力。更妙的是，兵种间的配合也将随着装备的增加而进一步加强。侦察兵可以解锁一架遥控侦察机，用于替代初期配给的激光指示器。

遥控侦察机同样具备激光制导机能，可配合友军工程兵的"标枪"导弹，让那些横行一时的坦克变成燃烧的废铁。要是队友没带标枪怎么办？不要紧，遇上问题C4炸药都能搞定！呼唤一名支援兵队友，往你的爱机上贴满C4。然后静悄悄地飞到坦克背后，用耳机通知支援兵引爆炸药。"Boom！"问题解决。

以上要素只是《战地3》诸多特色的冰山一角。为了让所有玩家都能玩得尽兴，《战地3》还拥有战场纪录片风格的单人战役（到本文截稿时仍旧在发布新的预告片）、强调隐匿与配合的双人合作模式、以步兵战为主题的团队死亡竞赛、着重4人配合的小队突袭和小队死亡竞赛。当然，还有系列主打的突袭模式与征服模式。为了确保玩家能在今后几年都能像游戏发售当天一样兴奋，《战地3》设有大量额外的勋章奖励和解锁项目。据说要取得所有的奖励，至少得玩上10年…… P


科隆电玩展双人合作模式展示


陆军杀手——武装直升机擅长反步兵、反坦克


对抗防空导弹的红外诱饵弹可在关键时刻救你一命

PC/PS3/X360

蝙蝠侠——阿卡姆城

■Batman: Arkham City■动作■Rocksteady Studios■Warner Bros. Interactive Entertainment■2011年10月18日■北京 Multivac



本作中来自漫画中的经典角色数量众多，大战冰冻先生的场面也可以期待哟



游戏原画：这就是蝙蝠侠的城市



格斗动作升级，杂鱼们小心你们的牙齿哟！



侦探模式已经弱化，但仍然足够猎奇

一轮冷月映照着哥谭市。城市的灯火和雾气交织在一起。黑暗中不时传来枪声、尖叫和疯狂的笑声

这就是蝙蝠侠的城市，犯罪之都、疯狂之城。两年前的《阿卡姆疯人院》大获好评，它不仅忠实原作，而且充分考虑了游戏性。玩家们欢呼终于有一款游戏能让粉丝真实体会扮演蝙蝠侠的感觉了：格斗、潜行、偷袭、利用蝙蝠索攀登、在大楼之间滑翔。

我们已经知道，同前作相比，《阿卡姆城》的世界更大，支线更多，风格比前作更加黑暗。其实在前作中，玩家就可以找到为续集留下的伏笔，比如办公室里的阿卡姆之城设计图等等。前作的地图局限在一个完全封闭的疯人院里，毕竟有限；本作的舞台则是一个城区，规模要大上数倍。更重要的，它展现了哥谭市的风貌，让你接触到了蝙蝠侠日常生活的世界。

编剧仍然和前作一样是Paul Dini，他同时也是动画版和漫画的资深编剧，深受漫画粉丝推崇。游戏的剧情虽然是原创的，但人物都符合原作设定，性格的刻画也非常深入，所以被认为是十分忠实原作精神的改编。DC漫画公司也适时推出了5集漫画，来交代两部游戏间发生的剧情。

在前作的结局，蝙蝠侠击败了利用泰坦配方变得巨大化的小丑，但还是有部分罪犯逃脱，一些泰坦药物也通过各种渠道流落到外面。如今，那场战斗已过了将近一年。小丑因为药物的后遗症而不久于人世，但即使只剩下短暂的寿命，他仍是最危险的罪犯。

蝙蝠侠抓获小丑的功劳，都被疯人院院长夏普（Quincy Sharp）独揽。夏普因此当上了哥谭市的市长，决定将哥谭市贫民区的一部分划出来，建立“阿卡姆城”，用以看押那些危险的超级罪犯。阿卡姆城可以视为一个隔离区，它四周被高墙包围，只要不出城，囚徒们在城内可以自由行动，等于让他们自生自灭。它不属于哥谭警方管辖，而是由一支私人武装严密看守，防止囚徒逃跑——同样，也禁止蝙蝠侠等人入内，否则照样格杀勿论。

不过，看起来这个庞大的计划并非出自夏普那不大灵光的头脑，而是另有其人。果然，夏普请来一位精神病学家雨果·斯特兰奇（Hugo Strange），他一直在暗中观察蝙蝠侠和罪犯们的行动，他究竟


游戏中增加了更多追踪性任务


急冻人本是个善良的科学家，因为实验事故导致性情大变


急冻人的急冻枪会令人冻到爆……



雨果·斯特兰奇教授是阿卡姆之城的统治者


漫画版中的雨果·斯特兰奇教授


猫女和蝙蝠侠的关系并不那么简单


当然，猫女也不是好惹的


猫女身轻如燕，游戏中独有一套武器和战斗系统

有什么图谋呢？

另一方面，毒藤女被猫女救出，占据了公园地带；小丑也被小丑女救了出来，并早在阿卡姆城正式投入使用前就已经躲了进去，建立了自己的根据地。双面人、企鹅等罪犯也各自都有帮派，为了争夺地盘与权力，各个帮派间常常展开火并。双面人抓到了猫女，为了树立威信准备当众处死她。为了救猫女，也是为了维护阿卡姆城的安全，蝙蝠侠决定冒险进入城内……

> 作为漫画英雄游戏，“阿卡姆”系列的成功之处，不仅是让玩家“扮演”蝙蝠侠，更是让玩家“体验”蝙蝠侠

换句话说，就是像蝙蝠侠一样思考和行动。作为没有任何超能力的英雄，蝙蝠侠能在危险的哥谭市活下来，除了主角光环外，冷静的判断和谨慎的行动才是最重要的。在DC漫画的世界中，蝙蝠侠号称“侦探”，寻找蛛丝马迹是他的特长，而本作更强化了这一点，让玩家可以调查追踪更多犯罪线索。在支线任务里的谜人题目也会增加挑战性，除像前作那样四处寻找有问号标志的地方，可能还需要设法解开谜人设置的陷阱和障碍才能完成任务。

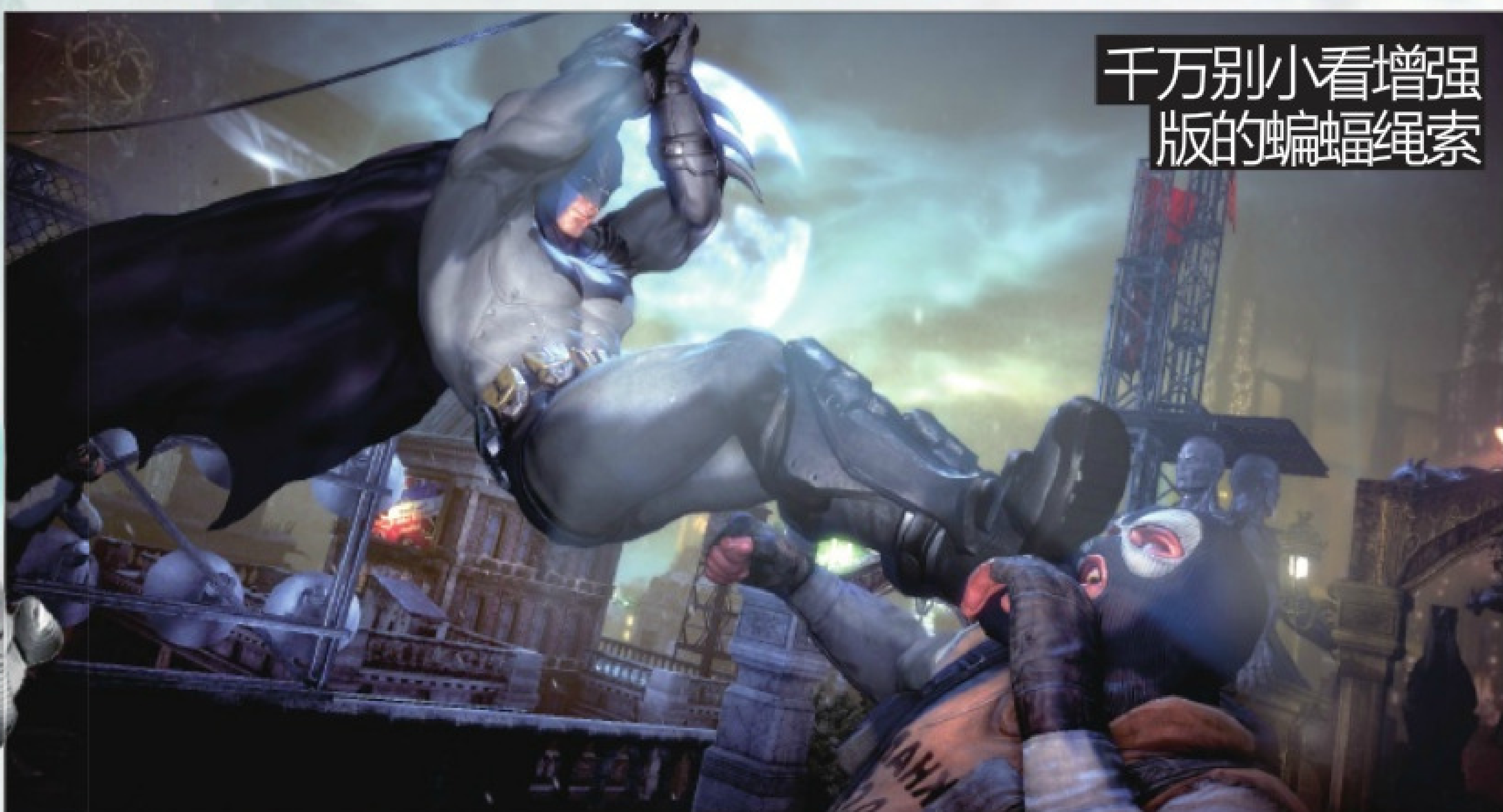
游戏继承了前作中大受欢迎的地方，比如在半空中等待敌人走到下方，然后倒吊下来将其消灭。当然对哥谭市的守护者来说，肉搏战也是必不可少的。比较而言，游戏的战斗难度并不算高，但Freeflow系统让动作显得十分流畅，大幅提升玩家的体验，看到蝙蝠侠以一连串干脆利落的关节技制服一群敌人，爽快感真是非凡。而本作将会增加更多的新动作，同时让前作中已有的动作显得更真实。

除了增加新的装备（如烟雾弹）外，旧有装备也会增加新的功能，比如可以加速减速的蝙蝠镖、带有信号追踪功能的密码破解器（就是那个好像PSP的装备）、滑翔时也可以发射钩爪枪等等。而且因为是续作，所以前作中在后期才能获得的装备这次一开始就会出现。看来蝙蝠侠这段时间确实没闲着，造了不少好东西呢。

前作中，侦探模式可以让蝙蝠侠隔着墙侦测到敌人的位置，玩家会看到X光透视效果般的敌人走来走去。这功能实在是好用到爆，以至于不少玩家干脆全程开侦探模式。本作中为了追求真实性，会让玩




企鹅人的父亲因淋雨引发肺炎过世，从此他母亲就要求他出门必须带伞


千万别小看增强版的蝙蝠绳索

家在侦探模式下无法同时看清周围的物理环境，以此避免完全用侦探模式通关的情况——毕竟这是蝙蝠侠不是超人，整天拿X光视力偷窥算怎么回事？

玩家除扮演蝙蝠侠外，还会在剧情中扮演猫女。她是个亦正亦邪的角色

虽然是小偷，但她同样想要守护哥谭市。抛开和蝙蝠侠间的私人感情不论，在这一点上她的立场也和蝙蝠侠是一致的。她有自己的一套装备，而且战斗方式更具野性——御姐控玩家们这次可以试试皮鞭攻击了哦！

在前作的一个结局中，可以看到敌人毒药（Bane）逃脱了，这次他依然会出现，不过将会和蝙蝠侠联手——至少是在共同对付武装警卫时。此外，在挑战模式下玩家还可以扮演蝙蝠侠的助手罗宾。

总之，本作中的人物大大增加。之前蝙蝠侠孤军奋战，只有神谕（Oracle，昔日的蝙蝠女，受伤致残后“转职”成电脑情报专家）为他提供远程提示。这次，能进行通讯的还有蝙蝠侠的老管家阿尔弗雷德（Alfred Pennyworth）。其他来自漫画的经典角色更是数量众多，比如Zsasz、谜人、杀人鳄、毒藤女、双面人、企鹅、冰冻先生等人都会出现，甚至包括在原作中算不上蝙蝠侠敌人的家伙，比如所罗门·格兰迪（Solomon Grundy）这种力大无穷的无脑僵尸，还有美女塔莉亚（Talia）——作为恐怖分子雷斯阿古（Ra's al Ghul）的女儿，虽然曾经和蝙蝠侠是情人关系，但这次估计不好对付。而且可别忘了，小丑一直潜伏在暗中……

当然还有个不好惹的Boss，就是雨果·斯特兰奇教授。他是个精神病专家，但本身的精神也有点问题。在原作中他出场次数不多，但每次都令人印象深刻。他曾依靠精神分析和推理，成功发现蝙蝠侠的身份，但却试图自己穿上蝙蝠衣，最终发疯。游戏中，他曾在阿卡姆疯人院工作，但因使用病人进行非法试验遭到开除。如今他卷土重来，还被任命为阿卡姆城的管理者！这可是蝙蝠侠的最大挑战，因为教授已经猜到了蝙蝠侠的真实身份！

在这样一座无法无天的阿卡姆之城，蝙蝠侠要怎样清理其中的罪恶？到底谁是敌人，谁又是朋友？你很快就可以切身体会了……

3DS/PC/PS3/X360

一级方程式锦标赛2011

■F1 2011■竞速■Codemasters■Codemasters■2011年9月20日■北京红黑军团



生涯模式将更有职业车手的生活味道，你不仅可以拥有巨额财富、漂亮的女友，还有车队为自己配备的专属营地

通过取悦轻度玩家而卖得越来越火的“尘埃”（DiRT）系列让Codemasters大赚特赚

不过对旗下的F1品牌，“代码王”依然保持着高端模拟本色，毕竟作为受众较小的一种RAC子类型，F1游戏即便降低门槛也很难受到伪非们的认同，反而会在本来就不多的核心玩家群体中坏名声。去年的《F1 2010》在获得媒体较高评价的同时却卖得很一般，今年的续集没有因此而媚俗化，相反，游戏的专业化程度又将上一个新台阶——他们肯定还是想多堵住几张Hardcore Player的嘴巴。

除了更新2011年赛事的规则、车队、车手和赛道数据，本作增加了不少可以改变大赛格局的最新赛车科技：动能回收（Kinetic Energy Recovery Systems）是一种智能能量管理系统，一旦过度驾驶或刹车，该系统就会用这些能量来为车载电池充电而不耗费其本身的存储量，配备这一技术的赛车，只要发动机（如宝马V8引擎）在驱动车辆运行，交流发动机就会保持不启动状态，从而将动力输出最大化。KERS系统还能在加速时提供更多的牵引力和驱动力，让玩家始终占得先机。

今年倍耐力是F1唯一的轮胎供应商，尽管这对各家车队而言都是公平的，然而对不熟悉其产品的车手而言，这会是影响发挥的最大变数。可变尾翼减阻系统（Drag Reduction System）作为一项争议极大的技术，今年终于被FIA获准使用，其原理是通过手动打开或关闭尾翼上的一块扰流板来改变赛车尾翼所受的下压力，从而达到增强赛车直线速度的目的。这些变化都在游戏中有所反映。

针对玩家们对前作薄弱的多人模式提出的批评，《F1 2011》最多支持16名玩家联机竞赛（人数不足以AI车辆代替），同时还有各种灵活的联机方式，如单机状态下的分屏，以两人合作（扮演同一车队中的两名选手）方式征战整个赛季。

首席设计师Stephen Hood表示，本作的生涯模式将更有职业车手的生活味道，专属营地里有独立的车库、专门的教练和技师。总之，作为一个“人”，而不是车内视角中放在方向盘上的一双手，你要管理的事情将越来越多，除了广告赞助、续约谈判需要操心外，甚至还要写好自己的遗嘱……


将DRS系统改成内触发能更简单地过弯


配备KERS系统的车辆在超车时将会获得不小的优势


本作AI车手的个性得到了更大强化

PC/PS3/X360

英雄萨姆3——出击之前

■Serious Sam 3: BFE■射击■Croteam■Devolver Digital■2011年10月18日■湖北 只爱夏天


烈日也阻挡不了萨姆大叔的战斗激情


走入遗迹中，别有洞天


游戏的场景也包括血浆遍地的现代都市


对不起，独眼人

如果《永远的毁灭公爵》没唤醒你对老派FPS的激情，不如期待《英雄萨姆3》吧

没有掩体、没有潜行、没有装备，有的只是满屏汹涌而来的敌人，让你没头没脑地杀个痛快！游戏的界面也非常简洁，除了画面显示，最多只能看到3个数字：血量、弹药以及护甲——从里到外都体现了“简单粗暴”的特质。

《英雄萨姆3》采用的是前传的形式，与系列的首作——《英雄萨姆——首次出击》分享相同的游戏背景，即22世纪的埃及。和系列前作一样，本作将夸张的战斗融入真实的场景中，带给玩家强烈的视觉冲击以及火暴爽快的游戏体验。由于和一代类似，游戏中的敌人多数都在几步前作中出现过，比如骷髅战马、疯狂的公牛、无头的自暴式特种部队等，它们共同的特征是，从来不单兵作战，而是成群结队地向你冲来，壮观得很。

近战是本作中新增的设定，而且做得相当给力。比如，一个独眼巨人向你走来，你只需按下一个按钮，萨姆就会跳上去把它的眼睛挖出来。新增的武器“萨姆大锤”也是近战的利器，前文已经提到了，怪物总是会从四面八方向你冲过来，这时候拿着锤子来一个360度旋风斩可以让怪物瞬间灰飞烟灭，而且这把锤子对小型敌人来说可是一击毙命的。此外，使用锤子还可以打破墙壁让萨姆找到游戏中的隐藏宝藏……

“英雄萨姆”系列还有一大吸引人的特点，就是支持4名玩家局域网联机的合作模式。此模式中，玩家可以无限制地原地复活，也几乎没有配合可言，纯粹追寻一起厮杀的快感。《英雄萨姆3》则将这种快乐最大化——支持16玩家合力杀敌！其它联机游戏模式还包括死亡竞赛、夺旗、生存和猎杀怪物，同时还支持4名玩家同屏游戏。

《英雄萨姆3》采用“虚幻3”引擎制作，游戏的场景结合了系列前两部作品中的风格，包括古埃及遗迹、沙漠中的绿洲以及现代都市。本作的最低要求配置为2GHz以上的CPU、GeForce 7800级别以上的显卡以及1GB内存，看起来很友好，但考虑到游戏中同屏的敌人数量实在众多，如果没有一台强劲的电脑恐怕到头来还是寸步难行。P

PC/PS3/X360

丧尸围城2——未公开报道

■Dead Rising 2: Off the Record■动作■CAPCOM Vancouver■CAPCOM■2011年10月11日■北京 红黑军团


好强大的激光眼


原来载具也是有更新的


这就是所谓的“雷神之锤”？



年初的Captivate'11展会，CAPCOM很意外地公布了一款《丧尸围城2》的资料片

当时给人一种看起来好厉害的感觉，但这毕竟不是一款C社的新作，近来公开的信息也愈发表明《未公开报道》只是去年《丧尸围城2》的一个全面加强版。

主角换成了一代的Frank West，他只是从另一个视角经历二代的故事，游戏场景基本上没有变化，可以利用现有美术资源。Frank唯一可以涉足的新区域是幸运城（Fortune City）的主题公园Uranus Zone，这片地图是新鲜感的最大来源。当然，以这些场景为基础，制作组会以Frank的视角重新编排故事，系统上拾回了一代的照相机功能，武器、敌人也都有所改变——实际上最近几个月，制作组展示的大部分内容就是关于武器和敌人的。

这些奇怪的武器包括：电锤，将一柄大锤和蓄电池组合，不仅挥起来攻击力强劲，还能在打倒一片僵尸后将电锤戳在地上，放出四溢的电花电死他们（Frank怎么没事儿呢）；激光眼，将外星人面具和激光枪组合戴在头上，放出两束强光火烧僵尸，可以点射可以连射（如此收割利器为什么一定要用脑袋操作呢）；飞马，在马头玩具上捆绑数枚火箭，挥砍自不在话下，还能把马头套在僵尸头上，随着小火箭点火升空，让他们也坐着“土飞机”傲游天空。比起《丧尸围城2》，这些新武器更显猎奇的味道，也让二代中“就地取材”带来的些许现实感彻底不翼而飞了。

由于武器变强，僵尸群的密度也相应增加，制作组已经许诺增加30%的同屏敌人，但只是复制更多的大众脸，没什么实际意义。NPC方面，可以期待的一点是个性角色——精神病患者的增加，已知的角色中包括一个名叫Evan MacIntyre的小丑，是初代里Adam MacIntyre的兄弟。另外还有一些《丧尸围城2》里有趣的精神病角色也会重新登场，如Bibi Love、Brent Ernst等，全都包含新服装和对白。

最后，在原有故事模式外，本作加入了一个沙盒模式，允许玩家自由探索所有游戏区域，而不会像故事模式中那样带有时间限制。从坏处想，这又是制作组重复利用游戏资源的好办法。难道这就是刚被收购、改名CAPCOM Vancouver的Blue Castle Games交出的第一份答卷？P


Bibi Love是个年老的歌手，梦想着将她的3个助理炸上天


欢迎来到飞碟主题公园



这应该称为“球形闪电”？

PC

要塞3

■Stronghold 3■即时战略■FireFly Studios■SouthPeak Games■2011年10月18日■湖北 只爱夏天



残暴的领主
野心勃勃，四处征伐



想做贤君，就
不要随意处决民众



和平的氛围需要玩家
拥有更高的声望值



声望值过低，人民有可能
作出一些极端举动

同系列的前两部作品一样，《要塞3》也融合了城市建造和即时战略两种游戏类型

玩家扮演一位城堡的领主，可以走和平路线，采集资源发展经济；也可以走征服路线，大开杀戒沉迷征战。新作最大的变化是采用了全3D的Trinigy引擎，“工人物语”最新作和《阿卡尼亚——哥特4》都由这款引擎制作，树木、小山、水流、建筑等更加真实，且增加昼夜交替效果。

同真实的中世纪一样，“要塞”中存在着明显的阶级划分，包括农民、市民、士兵及贵族等。你可以看到农民在辛苦地耕田；士兵致力于维护城市的稳定；市民们安居乐业过着自己的小日子，并为你奉上税收。但这一片欣欣向荣的景象需要玩家建立起足够的声望，在本作中，声望由抽象的概念变为具体的数值。提升的方式包括供应正常需求量两倍以上的食物、修建公园等令人愉悦的建筑等。当食品储备量过低，或修建绞刑架和防护栏等设施时，你的声望值就会下降，人民也开始畏惧你。城市中的居民就会表达他们的不满，比如喝得醉醺醺的老头儿朝城堡门前扔酒瓶，或是一群不务正业的年轻人在街道上偷抢拐骗。

但无论你立志成为一名受人爱戴的领主，还是令人畏惧的暴君，游戏都会继续下去。选择前者的玩家会获得开启新的建筑物上的奖励，比如各种漂亮的花园、广场等，兵力强盛但人数不多；选择后者的玩家会获得更多的金钱（重税的结果），由于四处征兵而建立起了庞大的部队，但人心涣散，不堪一击。此外，大自然也会对城市的发展造成影响，如一场剧烈的暴风雨会冲走一部分民居、在夜晚战斗的士兵视野会受到限制。前者是无法抗拒的自然灾害，后者可以用火把来增加眼前的视野，或索性点燃一处茅屋——虽然有些残忍，但效果的确是立竿见影。

《要塞3》的单机内容包括自由建造的沙盒模式和包含了一系列历史战役的过关模式。多人游戏模式只有一种，即传统的RTS对战模式。玩家在游戏初期只有极少数的几个村民和资源，你可以选择积累荣誉值以发展新的科技，培养精锐兵士；或追求快攻，直接生产大量的炮灰部队。但由于此类游戏都有较繁琐的建造流程，无论选择哪种路线都将是一场持久战。

3DS/PC

福尔摩斯的遗嘱

■The Testament of Sherlock Holmes■动作■Frogwares■Focus Home Interactive■2011年■江苏 防弹手柄



即使是他最好的朋友华生也开始动摇，福尔摩斯真的杀人凶手吗？

柯南道尔爵士毕生都在撰写福尔摩斯的探案小说

而在游戏业内，Frogwares是一个专注于“福尔摩斯”探案游戏的厂商，《福尔摩斯的遗嘱》已是他们的第六部系列作品。本作延续了系列的一些传承，福尔摩斯和华生的形象仍依据BBC剧集中Jeremy Brett和David Burke的经典形象为原型设计。3D引擎也在提高，视频中能清楚地看出贴图素质和光影效果的提升。游戏的氛围塑造也上了一个新台阶：阴森、悬疑、诡异的气氛弥漫在场景中。

剧情上的透露仍旧不多。因为福尔摩斯在本作中受到污蔑，只能假死离开事件的中心，伺机调查真相。游戏开始你会看到福尔摩斯的墓碑及他本人的“遗嘱”。从墓碑上我们可以看出游戏发生的年代是1898年，在小说中，这正是福尔摩斯事业的巅峰期。可以说，本作将是另外一个《归来记》的故事。

游戏的场景包含了雾都伦敦的很多知名地点，大侦探要在这些充满维多利亚晚期风格的建筑间与隐藏在阴影中的敌人周旋。游戏不会设置特定的线路，需要玩家根据自己的推理去决定下一步去哪儿，侦探的味道仍旧很浓，而且相对那些直线式的AVG游戏，其中谜题的难度仍旧很高。玩家需要在众多纷扰的线索间思考，然后询问知情人，并按照推理决定下一步行动。当然，你需要的不仅是冷静的头脑，还要有一定的战力，就如原著中一样，战斗会分成肉搏和射击两种方式上演，作为解决无止尽的谜题之间的小小调剂。P

PC/PSN/XBLA

鬼镇——地狱降临

■Haunted: Hell's Reach■射击■ValuSoft■THQ■2011年10月25日■江苏 防弹手柄



血浆和碎肉块都是不限量供应的

《鬼镇——地狱降临》号称是《生化危机》《神之手》与《征服》的结合体

考虑到这款TPS游戏对应的是网络发行方式，恐怕不会给三上真司造成太大压力。不过，这也不代表它是一份四不像的大杂烩。

玩家将扮演4位猎魔人——Bruce、Hector、Jacob和Caleb中的一位，将从地狱之门涌出的怪物们统统送回老家。你的方法与但丁差不多，无外乎就是大剑狂砍和双枪速射。此类游戏中肉搏和射击的平衡一向难以处理，而《鬼镇》采取了一个简单粗暴的方式：一些中高级的怪物存在狂暴化的设定，如果你总是单纯地用刀剑或子弹来打它们，就会触发这种状态，此时它们不仅会对你此前所使用的单一攻击方式免疫，而且在攻防能力上也会有很大提高。这种看上去相当奇怪的设计，也是为多人合作准备的。4名恶魔猎手有的擅长自动火器，有的则擅长弓矢类武器，还有的精通刀剑格斗，只有发挥各自的优势，组成一个紧密联系的团队，才有可能在恶魔们潮水般的冲击下存活下去。

除了持久战和生存模式外，游戏还加入了一个旨在让玩家们分别扮演人类和魔鬼对抗的“附魔”模式。其中魔鬼一方的3名玩家可以扮演怪兽，剩余一名玩家可以成为以精神方式存在的鬼王。鬼王不能对猎魔人产生物理伤害（反之对方也不可以），但可以像《迷失》中的黑烟那样无视地形任意移动，并通过各种魔法来支援地狱怪客们的战斗。P

PC/PS3/X360

反恐精英——全球攻势

■Counter-Strike: Global Offensive■射击■Valve Software■Valve Software■2012年■湖北Cskepper

11年后，无论你身处何处，一起来追忆旧时光吧！





Steam平台已经出现了CSGO的相关信息


在Dust中新增的“天桥”十分合理


雷达终于变得更直观

2000年，《半衰期——反恐精英》（Half-Life: Counter-Strike）正式发布

2004年，《反恐精英——起源》（Counter-Strike: Source）正式发布；2011年：《反恐精英——全球攻势》正式宣布，并开始封测。

11年来，《反恐精英》在游戏界产生的影响空前绝后，这款MOD几乎占据了所有FPS玩家的电脑，其中很多特性仍然为后来者所效仿，例如开放式引擎、可自由添加地图模型、百玩不厌的对战模式、赋予不同枪械真实的射击参数等。同时，还记得这些曾分外熟悉的名词吗？WCG、电子竞技、SK战队、Johnny R.、wNv……直到今天，在众多模仿者身上依旧可以看到CS的影子：僵尸插件、Dust_2、AWP，这些元素早已变成了僵尸狂潮、沙漠灰、黄金重狙……CS带来的喧嚣似乎早已淹没在了历史长河中，因此，CSGO的宣布才会显得如此珍贵。曾经青春过的我们，有了再次体会那份惊喜的机会！

如果下个定义，CSGO这款作品一改之前CS系列以MOD示人的姿态，进行了大幅改进，成为一款风格独特，进步显著的续作。从8月15日起，一些海外玩家接受邀请，来到位于西雅图的Valve Software总部玩到了这款游戏。

不得不佩服Valve对使用Source引擎的执着。这款属于预渲染的引擎，就技术上来说已经颇显疲态，但在CSGO中，所有地图的色调都显得更加自然和清新，场景细节也有本质的提升。无论是Aztec里潮湿的杂草，还是Dust里破败的中东风格街道，都显得额外自然与贴切——这都得归功于Valve对Source引擎的改良。从几幅对比图中可以直观地看出CSGO相对于CS和CSS巨大的画质进步。目前测试使用了7张地图：Dust、Dust_2、Aztec、Nuke、Inferno、Italy和Office。地形保持了原来的布局，只是部分地图为了修正平衡性，做了些小改动。如在Dust中新增的“天桥”使匪徒进攻A区有了更快捷的通道。而地下通道的侧面，也有楼梯可以直接上到地面。经过修正后的地图，攻防节奏更加平衡，不会出现一边倒的情况。总的来说，老玩家上手不会存在任何问题。

测试版中共加入了7种新武器：Decoy Grenade、Molotov、IMI

CS进化对比图，从上至下分别来自：CS、CSS和CSGO

Negev、Taser、Tec-9、Mag-7、Sawed-Off以及PP-Bizon。这其中，有一些极具创新的战术性武器的加入，例如燃烧瓶（Molotov）。通过投掷燃烧瓶，可以人为制造一片火焰带，阻止敌人的进攻，这对战术的灵活多变具有重大意义。试想一下：T埋放好C4后，一人丢一个燃烧瓶在C4上，CT至少20秒内无法拆弹。CS 1.6版当年因为加入防爆盾而被口诛笔伐，这个新“神器”是否能经得住时间考验，被广大玩家接受有待进一步观察。此外，一种威力恐怖的电浆枪，在近距离足以一枪毙命；可以发出枪响，迷惑敌人的诡雷也将会成为重要的战术武器。

CSGO提供了更友好的界面。UI处处浸透着Web 2.0风格，人机信息的交换效率有了显著提高。从C4状态，到玩家阵营列表，UI变得更简洁合理；值得一提的是雷达终于变得更加直观，不像前作那样总是看得人云里雾里。购买菜单的改动最为彻底。新的购买菜单以圆形为基本型，鼠标只需要移动很小距离就可以在不同装备间自由选择，显得十分人性化。

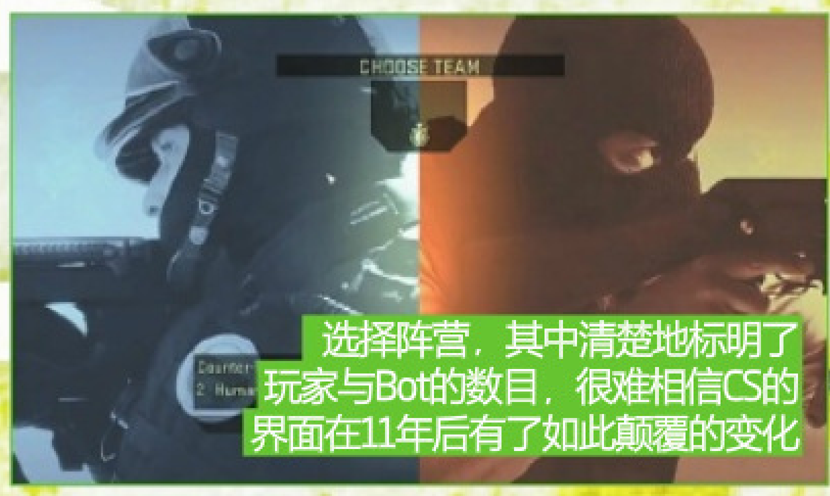
其它新元素方面，每场比赛结束后系统会根据击杀数，技巧得分等信息自动评选出MVP，这应该和成就系统挂钩，将CSS中已有的一套非常详细的成就系统发扬光大。

本作将会有休闲和竞技两种模式。休闲模式的经济会十分宽裕，对新手来说门槛很低，适合多人混战

竞技模式则偏重于5对5，这一模式下，专业玩家将获得一个公平、高效、便捷的竞技环境，经济、时间、队伍通讯都成为获得胜利至关重要的因素。

CSGO将实现全平台发售，并希望通过Steamworks服务实现跨平台对战，但由于微软自家的Xbox LIVE一再重申拒绝Steamworks入驻，Xbox 360平台的玩家应该会与跨平台对战无缘。

CSGO由Valve与Hidden Path Entertainment携手制作，此前的CSS也是由这两家公司共同完成的，游戏品质自然不必多虑，但是否可以重现CS时代的人气奇迹，只能拭目以待了。CSGO暂定于2012年第一季度发布，最早在今年10月份就会开始Beta测试，只有PC玩家可以参加。P



选择阵营，其中清楚地标明了玩家与Bot的数目，很难相信CS的界面在11年后有了如此颠覆的变化



时下FPS游戏流行的Kill Cam也被加入，玩家可以在死后看到是谁击杀了自己


进入武器的大类别后，右侧会显示出每个武器的基本信息

PC/PS3/X360

边境之地2

■Borderlands 2■射击■Gearbox Software■2K Games■2012年■上海死星战将


Salvador的强大火力让土匪们无法招架，Maya在远处支援


一脸刚愎自用神态的俊脸Jack


Hyperion在潘多拉的卫星上建造基地（左上角），监视地表并实时从空中投放人员、补给到战场上


这身材火爆的小妞就是Maya啦

洋溢着废土气息和黑色幽默，《边境之地》是2009年最特别的射击游戏，没有之一

标榜FPS+RPG、近乎完美地融升级养成/道具收集的乐趣与主视角动作/射击的豪快节奏于一体、独特的卡通渲染式画风，令每一名投身潘多拉星球（Pandora）的“刷子”流连忘返。

现在星球时间5年过去了。随着一个极富商业头脑和政治手腕的家伙——绰号“俊脸Jack”（Handsome Jack）——全面接管了潘多拉星球上的著名武器生产商Hyperion，兵工厂正式迎来巅峰发展期，不仅自身的科研水平取得飞跃，其威信地位与势力范围也与日俱增。被一派空前繁盛景象冲昏头脑的俊脸Jack滋生了君临天下的野心，于是他成为本作主角们眼中的头号劲敌……

续作的主角团体仍是4人，且有“三重技能树”。至于同前作的区别嘛，官方承诺将大幅强化游戏的剧情，并为每名角色都安排详实的背景经历。此外，本作还引入了“分支剧情”的概念——即使玩家未能完成某项主线任务，他也可以继续游戏而无需读档重试，只是之后的故事走向将发生微妙变化。“这次我们让游戏的编剧与关卡设计师共处一室工作，因为我们想使任务同游戏的故事及世界紧密联系，编织出足够曲折跌宕的传奇。”Gearbox副总裁Steve Gibson表示。

目前制作组仅公开了两名主要人物的资料，其一是Salvador，职业为狂暴枪手（Gunzerker）。从外形来看Salvador与前作里的Brick颇为神似，短矮粗壮，如铁桶般结实，双臂上隆起的肌肉让他能得心应手地施展独门特技——双持枪械。想知道两手各操一把大杀器同时冲敌人怒火轰鸣是何其爽么？问问Salvador吧！

Salvador的技能树分别为“怒意”（Wrath）、“力量”（Brawn）及“枪控”（Gun Lust）。“怒意”负责强化他的双持能力，“力量”提升体能，“枪控”侧重改善所用武器的威力。他已知的技能有：“黄金拍档”（Divergent Likeness），解锁后双持同种同类别武器时的伤害输出增加，反之则提升武器的射击精度——可见，如何搭配武器而令战斗效能最大化将是很多玩家要思索的问题；“威武不能屈”（Down, Not Out），自



Tediore公司的枪械外型主打未来风


双持的Salvador大战雪怪



土匪的山寨品牌，造型粗犷


“勘测员”和“终结者”都是难缠的主儿，想一路爽快到底可不没那么容易！

身生命垂危之际仍可施展技能以逆转局势；“过热”（Overheat），按住枪械扳机越久，枪械的射击速度越快。

另一名角色是Maya，和Lilith一样是位女巫（Siren），但尚无她的详细信息。

如果一代里合计过万的随机生成枪械让你为了淘到一把心目中的极品神兵而没日没夜又心甘情愿地往返奔波于废土之上，那么续作将会成为你的究极时间杀手。虽然Gearbox承诺不会有哪怕任何一个前作里的武器出现，但他们仍信誓旦旦地宣称，游戏里的枪械总数将逾百万，并各自附带迥异的属性！

首先，忠实前作的设定，枪械的主要特性与其“出身”脱不了干系：

Hyperion出品后座力低，一打一个准，堪称上佳选择；Vladoff造射速高，适合弹药充裕时释放激情；Jakobs牌尽管造型式样老旧，威力却不容小窥；那些在潘多拉星球表面横行无忌的土匪（Bandit）如今也有了自家的“武器品牌”，只可惜终归是山寨货，其质量与配件都相当拙劣，好比狙击枪绑上玻璃瓶做瞄准镜、步枪的机械瞄准具用螺丝钉代替，都是十分怪异的收集品，方便获得，且附带超大装的弹匣。

Gearbox还透露了几种很牛的枪械：其一源自Tediore，最大的特点是能做板砖使，若枪匣剩有子弹，它还会像手雷一样爆炸伤敌（威力与“含弹量”有关）；另一种则更加神奇，子弹打光后无需装填，因为将空枪丢弃后，玩家随身佩戴的配套纳米工程组件会瞬间造出一支满载弹药的相同枪械——潘多拉还真是地大物博、无奇不有！

为让玩家辨识一把枪的制造商，Gearbox采取了一个讨巧的方法，那就是在枪的外观上做功夫。Vladoff仿AK，Dahl造形同M4等现实主流枪械。“我们尝试给每家武器生产商的产品都打上醒目的‘商标’，这样玩家只需瞟一眼掉在地上的枪的大致轮廓就能知道是哪个厂家造的。”游戏的原画艺术家Scott Kester解释道。Gearbox还暗示玩家有机会找到很多自带“独特装饰物”的枪械——如果你放倒了一个只有9个脚趾的恶棍，兴许那第十个脚趾你就能在他的爱枪上找到（下个月我们将带来本作的更多详情）。P



前作主角将会作为NPC存在，Roland已经出现在GC演示视频中



Maya对抗游牧者，后者的盾牌上绑了一个疯侏儒


搭乘快艇的Salvador与水怪狭路相逢

PC/PS3/X360

刺客信条——启示录

■Assassin's Creed: Revelations■动作■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2011年11月15日■北京 Merlin

马斯亚夫的雪和黑夜已经不能阻止Ezio


Ezio狂追圣殿骑士来到马斯亚夫


鹰之感应便如作弊般强大


饵雷也可直接埋在卫兵巡逻路线上

在E3上演君士坦丁堡港口大爆炸后，Ubisoft Montreal在科隆游戏展带来了更长的单机和多人游戏试玩流程

GC Demo详尽描述了Ezio在叙利亚马斯亚夫（Masyaf）与圣殿骑士Leandros的决斗。令人意外，Leandros这个被CG预告片隆重推荐的狠角色其实是Ezio土耳其之行的第一个牺牲品。在干掉Leandros后，Ezio得到了第一个“马斯亚夫封印”（Seal of Masyaf），得以开启一段Altiar的旧日记忆。

试玩影像从叙利亚山道上的惊险马车追逐战开始。穷追不舍圣殿骑士的Ezio被一枚土炸弹炸毁了马车，Ezio跌入悬崖，身受重伤。Leandros吩咐手下彻底干掉Ezio，自己则返回了附近的堡垒。当你可以操纵Ezio时，身处一个飘雪的山谷，尽管负伤，但你仍旧可以轻松对付面前的3个杂兵。之后Ezio径直向Leandros藏身的堡垒前进，由于受伤，他无法疾跑和攀岩，但仍旧依靠堡垒外的水车攀上城墙。

在城墙高处，Ezio得以展现他新学会的能力——鹰之感官，它是综合了前几作鹰之视觉与流血效应的翻版，它以红色残影的方式标记出了Leandros的行动路线（红色残影还显示了卫兵的行动路线，便于设法应对他们）。

进入城内，Ezio故意在路中央暗杀了一名卫兵，随后在卫兵身旁设置作为诱饵的地雷（Tripmine），一旦大群卫兵前来查看，进入饵雷的范围就会全部被炸死。随后，Ezio在小巷身处发现一个宝箱，里面有制作炸弹的材料——铁蒺藜（Caltrop）。Ezio利用可以发声的干扰弹吸引了卫兵的注意力，迅速通过了下一个哨卡。此时地图上标出一处隐藏的炸弹工坊，这是个纯粹的工具台，你可以在此用之前的材料合成各种新型炸弹，比如Demo中的爆裂弹（Splinter Bomb）和蒺藜弹（Caltrop Bomb）。接下来Ezio会依次用到它们：面对一路的追兵，爆裂弹可以近距离直接扔向敌人面门，爆炸后一股三四人的小队便不复存在；蒺藜弹放出后颇有些类似电磁干扰的效果，敌人中弹后并不会立刻死去，但爆裂的铁蒺藜一定透入骨髓，让他们再难恢复行动力。

Ezio最后进入了Leandros藏身的内城，用爆裂弹炸死卫兵后，Ezio发现一个


炸弹的自制界面


吸引敌人注意力的干扰弹落点可以很精确


一小队卫兵直接被炸飞……


封印的第一个故事描述了Altair如何成为刺客大师

医疗点，在这里他可以瞬间恢复健康，现在可以像以往一样上天入地了——在敏捷的一连串攀爬后，Ezio已经来到Leandros所在的塔楼脚下。接下来还是爬楼环节，但场面相当有代入感——游戏的摄像机突然转变成Leandros卫兵的视角，Ezio就在他们的注视下行动，卫兵们不时放枪干扰，如果在一个攀爬的落脚点停留太久，肯定是被击中受伤并坠地身亡的下场。

Ezio最终爬到了屋顶，与Leandros一对一。实际上这家伙完全没有战力

只用了一记攻击，Animus内就开始播放Leandros“临终关怀”的录像。Leandros身边躺着第一文明的遗物——马斯亚夫封印。游戏中共有5个封印可以取得，每得到一个就可以开启一段Altair的记忆。这有点像是前作的Christina任务，每段记忆是一个独立的小故事，描述了刺客大师的成长。现在我们就可以看到第一段故事，发生地就是《刺客信条》一代开始的那个城堡——

剧情在《刺客信条》一代之前，由于叛徒的出卖，Masyaf被圣殿骑士占领，Altair的导师Al Mualim也被绑架。技艺超群的Altair利用城墙做掩护潜回自己的大本营，顺利救下了导师，被他处死的圣殿骑士则宣称只有圣殿骑士才了解人类，人类需要被他们所控制。年轻的Altair因立下大功被提升为刺客大师，Al Mualim若有所思地对Altair说：“你和你的父亲简直就是一个模子立刻出来的。”这里导师首次提到了Altair的父辈。试玩版到此结束。这段试玩展示了新作里的一些新武器以及与此伴生的新玩法，同时马斯亚夫封印的回忆也证明，本作的双主角机制噱头的成分较大，因为Ezio和Altair还是处于独立空间，而没有太大交集，Altair的戏份应该也不会很大。即使如此，由于本作会揭示更多Desmond、16号实验对象的秘密，这些与Ezio并行的不同时空的故事，仍旧具有相当程度的吸引力。

多人模式虽不是GC上的重点，但Ubisoft已经宣布，9月份会在PS3上独家开始本作多人模式的Beta测试，仅对PS Plus和Uplay会员开放。为期一周的测试中有9位多人角色可选，大多可以对应前作的类似职业，更进一步的多人模式玩法介绍，我们将在下期中旬刊中带来。P


Ezio打开了第一个马斯亚夫封印


Ezio计划从屋顶突袭救出导师


Al Mualim首次提到了Altair的父亲

PC/PS3/X360

鬼泣

■DmC■动作■Ninjia Theory■CAPCOM■2012年■北京Oracle



连“鬼泣”都外包了，谁能告诉我们，CAPCOM最近在忙什么？


但丁的身世被华丽地推翻了


表面上看，双枪这一“特色”算是保留下来了


剑是老玩家熟悉的唯一冷兵器，不过看样子和叛逆之剑没多大关系

早在去年这个时候，我们已经知道一脸丧尸样的但丁新形象了。强烈抗议是少不了的

但CAPCOM对此早有预料，他们似乎胸有成竹，甚至面对玩家“为什么创意总监和新但丁如此相像”的质疑都不为所动，一年下来也就做了些许微调。比如但丁不再那么脏兮兮一副吸毒痞子的模样，科隆游戏展上公布的但丁容貌也更加俊朗了些，可惜他与我们熟知的那个一头银发的帅气男人相去甚远，系列老玩家简直要对这款离经叛道的续作表示暴怒了。

但是且慢！谁说这部新《鬼泣》是《鬼泣5》了？按照系列的命名规则，直到现在也没有证据可以表明这部叫做“DmC”的游戏就是这个系列的正统续作，更别说“m”居然还是特意小写的。加之近期官方突然传出消息，说但丁其实是半恶魔半天使血统，一举颠覆此前系列中一直作为人类的但丁老妈的种族设定，不由得让人怀疑这部新作是不是平行世界的“鬼泣”世界观衍生作品。

目前官方透露的信息少之又少，剧情基本靠猜，只知道这部作品的时间线处于3代之前，而前4部的时间顺序是3-1-4-2，因此倘若不是平行世界，新作可看做一款前传性质的作品。当然我们也可以从人设中看出一些端倪，但丁就是一副典型的十几岁不良少年形象。对此有人猜测，这个时期的但丁处于人生中最黑暗的阶段，母亲被杀，他自己带着被恶魔搞到家破人亡的仇恨成长，靠着以暴制暴一边讨生活一边调查恶魔，可以想见在这种环境中成长起来的人多少会有些扭曲。甚至有人得出结论，刻意小写的m就是在隐喻但丁这时候心智还不成熟……

关于但丁目前的一头黑发，大家也众说纷纭。一说但丁在母亲遇害后，自甘堕落，一蹶不振，颓废的他将头发染成黑色，直到机缘巧合，一系列事件让但丁意识到自己不该就此沉沦下去，才将头发恢复本来的颜色。另一说是但丁头发本来为黑色，游戏中期将经历某些事件成为银发但丁，比如魔人力量觉醒（像演示视频里那样）。归根结底，玩家们认为，在这部前传中但丁总是要变回白发的。C社一直这么淡定，对玩家的抗议置若罔闻，如果最后但丁没有回归白发形象，那只能说：“CAPCOM，您真勇敢！”







这个话题是不是太无聊？那我们来看ACT爱好者最关心的系统设定部分

GC上公布了一段比较完整的战斗视频，看完后给人的感觉就是——这并不是“鬼泣”！简单来说，一个知名系列之所以知名，在于它有一些其它游戏所达不到的特质，无论出到第几代，一个最基本的架构是不会变的。比如“生化危机”系列，哪怕从最初的冒险变为动作/射击，但它总能让人一眼就认出——这就是“生化危机”；“恶魔城”系列从2D进化到3D，仍是大家熟悉的那个“恶魔城”。而这款“DmC”，却很难让人在演示里找到以前的感觉。这种感觉并不是靠所谓的枪剑组合、挑空连击、喧哗热血这些滥大街的设定来维系，而是靠系列一贯的手感。从1代到4代，砍怪的手感几乎保持一致，即武器砍在怪身上的停顿很小，类似切菜。无论是挥砍、连击，风格都很清新，干脆利落。所有招式的发动方式都互相独立，而不是靠轻重攻击结合的“AAAAB型”连击，且大部分招式的判定时间都很短，更有高手向的“跳取消”来取消所有招式的硬直时间。这意味着玩家可以组合出各种令人眼花缭乱、匪夷所思的连续技，任何一个持续判定只有十几帧的动作也可以穿插进来形成丰富的连段，这是“鬼泣”系列在ACT里拥有最多连续技研究视频的原因之一。但在“DmC”中，我们悲剧地看到，让核心玩家津津乐道的连续技可能要止步于此了。C社把制作外包给了Ninjia Theory，后者的作品列表里，最知名的就是《天剑》——是的，当年那个被称为女版“战神”的ACT。制作组声称，“DmC”的战斗设定是《天剑》的强化版，所有《天剑》的战斗特点都将反映在新《鬼泣》里，包括战斗视角——这得是多么让人泪流满面的绝望感，演示中原本属于叛逆之刃的清新，变为了混沌之刃的浑浊，战斗杂乱无章。但丁的招式硬直非常大，全然没了以往的灵活。虽然为了“‘鬼泣’起见”，游戏也提供了几种武器可以在战斗中切换，甚至还出现了三代经典的电吉他武器，就差冒出一个画外音说：“看到没，这真的是‘鬼泣’啊！”

但很遗憾，如此僵硬的动作真的不该是“鬼泣”啊——且让我们继续等消息吧。P

PC/PS3/X360

声名狼藉

■Dishonored■动作角色扮演■Arkane Studios■Bethesda Softwork■2012年■江苏 防弹手柄



王室不遗余力地维护着风雨飘摇中的君主专制，这是个充满阴谋和鲜血的年代



有剑，有魔法，还有火枪



原画中怪物的样子令人想起《半衰期2》



顿沃城和岛国的地理位置都和大英帝国相仿

一款以17世纪“光荣革命”前夕的英国为背景的角色扮演游戏，融合了主视角射击和动作游戏的设计思路

它似乎还相当于一款古装版的《杀出重围》，这就是《声名狼藉》。

它因为前离子风暴（Ion Storm）工作室制作人、《杀出重围》首席设计师Harvey Smith的加盟而声名大噪。游戏主创之一、《半衰期2》的艺术指导Viktor Antonov说：“我一直主张将角色扮演类游戏的世界观设置从‘剑与魔法’和‘星球大战’的格局中解放出来，《声名狼藉》要呈现的是一部分玩家自认为相当熟悉，却从未涉足过的历史，即便你觉得对它很有研究，我们也会让你大吃一惊。”

1666年的英国，斯图亚特王朝已经复辟6年，资产阶级和新贵族限制君权的努力从未停止，王室则不遗余力地维护着风雨飘摇中的君主专制，这是个充满阴谋和鲜血的年代，直到1688年，资产阶级和新贵族发动了推翻詹姆斯二世和防止天主教复辟的政变。这场革命没有流血，因此历史学家将它称之为“光荣革命”，并且为英国带来了延续至今的君主立宪体制。

听上去确实是不错的背景设置，《刺客信条》可以等Ezio退休之后去考虑一下？当然，《声名狼藉》并不准备干巴巴地给人们上历史课、科普古建筑知识和恶搞历史名人。它的主场景并不是伦敦，而是虚构的顿沃城（Dunwall），Viktor Antonov曾经设计出了《半衰期2》中的主舞台——City 17，相信你已经能想象出了顿沃城的样子——是的，它就是17世纪末的雾都同City 17的结合体，不仅有“高科技”的穿越，还有中世纪、文艺复兴、哥特和维多利亚风格的多重混搭。你可以看到各种古怪的车辆在街道上穿行，同《半衰期2》中类似的3脚机器人注视着顿沃城居民的一举一动，还有路边随处可见的监控摄像头，港口停靠着比当今尼米兹级航母还要大上数倍的巨型捕鲸船。Victor Antonov告诉我们，顿沃城所体现的并不是司空见惯的蒸汽朋克风格，这场提前到来的工业革命靠的也不是早出生了一个世纪的詹姆斯·瓦特所发明的蒸汽机，而是捕鲸船！在游戏的世界观中，英国垄断了全球的鲸鱼捕捉和贸易，全世界的鲸鱼被运往沃顿城的港口，它们的油


类似“神偷”系列的利用阴影潜入猎杀的机制依然奏效


当然Corvo最擅长的还是背后捅黑刀


Corvo还具有操纵动物的能力


Corvo这个很能打的刺客，即使正面一对多也不在话下

脂被抽出后送入成千上万台贪婪且饥饿的“鱼油外燃机”，推动着大英帝国工业机器的运转，这就是本作的“鲸鱼朋克”（Whalepunk）风——听起来也很像是另一个哥伦比亚，不是吗？

游戏的主角名叫Corvo，是负责王室安全的侍卫长，在游戏开始时因为“谋杀女王”而被关在戒备森严的古堡监狱中

让策划这次诬陷的摄政王万万没想到的是，Corvo不仅很能打，还精于潜入、开锁，甚至是魔法。监牢自然困不住这位神通广大的人物，为了调查真相和洗清冤屈，Corvo被迫成为一名游走于灰色地带的杀手。游戏的玩法同“神偷”系列类似，主视角下的潜入猎杀、道具使用和魔法施放构成其动作系统。游戏中解决问题并不靠单纯潜入或一招鲜式的绝招，而是移动、攻击、道具和魔法四者的结合。在被一群追兵穷追不舍时，你可以使用时间停滞技能，在一条错误的道路上制造逃跑痕迹，然后再躲在另一个角落中恢复时间，从而将敌人诱向完全错误的方向；或召唤出一大群老鼠来撕咬守卫的脚丫，然后趁乱逃跑……

一款以刺客为主角的动作游戏自然会标榜既可以走“Kill Them All”式的纯暴力路线，也可以通过精心设计的计划和沉默后的绝命一击完成任务——尽管大多数顶着“刺客”头衔的游戏更热衷前者。《声名狼藉》不会走《刺客信条》“高调刺杀”和《合金装备》“一发现就完蛋”这两种极端，游戏中会有一个“混乱系统”（Chaos System）来统计Corvo在行动中给目标人物以外的卫兵、路人甲和环境所带来的“间接伤害”。无论是走高调还是低调路线，都不会对主角有任何的惩罚，更不是简单化的光明或黑暗路线，但混乱系统会给游戏方式和故事带来显而易见的变化，最终让你觉得是自己的双手改变了所熟悉的世界，而不是靠话痨方式来改变别人对自己的态度和剧本的发展。

在最新揭秘中，我们看到了主角携带的一个被称为“The Heart”的石制心脏，在侦测到敌情的时候，它会跳得更快，让Corvo随时感知周围的威胁。它还能直接同主角的意识对话，就像士官长大神的人工智能Cortana一样提供建议和战术信息支援服务…… P


港口是一副所谓的“鲸鱼朋克”风格


提前问世的汽车，而且烧的是鱼油，绝对健康环保低碳


“The Heart”会提前预告刺杀路上的危险

PC/PS3/Wii U/X360

黑暗血统 II

■Darksiders II■动作■Vigil Games■THQ■2012年■上海死星战将


巨型战斧的成功连击会帮助Death攒积能量，借此短暂地变身成挥舞巨大镰刀的长袍死神


漫画家Joe Madureira继续主刀游戏的艺术设计


Death，天启四骑士的老大


Death的变身形态

Vigil Games的《黑暗血统》（Darksiders）是款素质相当棒的砍劈流动作游戏

画风华丽，手感豪快，还有巧妙的谜题与关卡设计，更因为本来心理预期不高的缘故，轻易就斩获了玩家与媒体的一致好评。现在时过境迁，这家位于德州奥斯丁、许多雇员来自NCsoft的工作室，到了给这样一款大作制作续集的时候了。

我们知道，《黑暗血统》讲述的是天启四骑士之一的War的故事，他因被诬陷擅自发动导致末日浩劫的圣战，造成人类文明的毁灭，而被其上司——燃烧议会（Charred Council）监禁了近百年。之后，War独身前往已然是残垣遍布的地球去揪出幕后的真正黑手，用杀戮与毁灭来还自己一个清白。

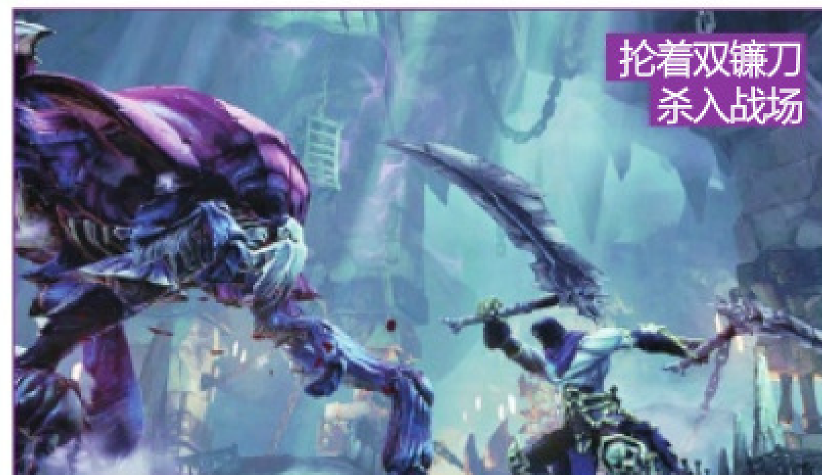
万幸的是，War并非一个人在战斗：当燃烧议会将War被处罪的消息通知他的3个兄妹后，他们对这样的结果表示强烈怀疑，其中又数四骑士的老大Death为甚，因为他深知以War那视荣誉如生命、严于律己的性格断不会冒冒失失，酿成滔天大错。可是空口无凭，Death决定动身前往亡魂国度（Nether Realms）——上古时期天堂与地狱大军交锋的失落战场、万物生灵的最终归宿，力图找到有力证据，证明兄弟的无辜。

“爽过一代的玩家对游戏世界的了解实际上很有限。”Vigil Games的创建者兼项目主管David Adams告诉我们，“他们只看到了地球被摧毁、War的蒙冤，及一个惊世阴谋的只鳞半爪，续作就不是这样，它会担当起详细介绍的作用。”尽管如此，对游戏剧情的细节官方至今仍含糊其辞，现在我们只是知道，这一次你将扮演Death，四大天启骑士之首。你要复兴人类，救赎自己的兄弟；你将要拜访深渊平原（Abyssal Plane），觐见至高无上的灵魂引导者——白骨魔君（Lord of Bones）。

于是，续作会将一个更为宏大的世界依次呈现给你，甚至还将尝试对天启骑士四人众的来龙去脉做首度剖析。另附带一提，剩余两名天启骑士Fury和Strife也会在续作中露面，虽然他们仅是来跑龙套的——什么，你想看“全家福”？！耐心等《暗黑血统3》吧！配音阵容方面，Death的配音者是好莱坞著名演员Michael


深渊平原的灵魂引导者——白骨魔君


白骨魔君的座舰“永恒王座”号，由两头巨蛇做动力


抡着双镰刀杀入战场


Death的原画，他的肩头萦绕着一只灵鸦



天启骑士四人众，Nephilim的最后血脉


官方前传漫画：Death为了让暴戾无常的War变得守规矩，斩掉了他的左臂以示警告

Wincott（代表作《异形3》）。

本作的背景舞台主要就设在亡魂国度，它与前作里的劫后地球类似，同样被划分成了若干子区域

散布有特征迥异的地形，沙漠、丛林、丘地地带你都可以看到，它们彼此间通过传送门联系。不过相较之下，亡魂国度要宽阔得多。有消息称是一代场景的4倍大——仅是把（亡魂国度的）首个主场景里的地牢迷宫整合到一起，所覆盖的面积就远胜前作了。

亡魂国度在构建上的另一改变是，它的每个主场景均包括一个中心城镇。不仅门类繁多的地牢迷宫等围绕着它分布（官方承诺将显著强化地牢迷宫的解谜与战斗元素），这儿还聚集了大量中立NPC角色，比如商人、武器工匠和时空传送者等。除各自有专门的分内工作，NPC们还会提供给玩家各种乐趣十足的任务挑战——没错，就是RPG里常见的支线任务。可千万不要觉得惊奇，因为这个开发组的成员们本身就是一群RPG爱好者，若非当时条件不允许，他们早就为《黑暗血统》引入更多的角色扮演元素了。

在对原作的继承上，玩家在游戏的一开始便能驱驭Death那个很酷的坐骑——绝望（Despair），一匹被幽绿鬼火包裹的死灵骏马。前作的很多场景并非为War的战马专门设计，但二代的世界更大，骑马将是快速旅行的必备手段，所以坐骑是续作里玩家的初始默认配备。

战斗上，无论从哪方面来讲，Death都绝非War的翻版。前者的身形更为灵巧，能于战斗中实时翻滚腾挪，闪避敌人的攻击，甚至进行高难度的墙上行走。Death的招牌武器是“收割者”（Harvester），即两把通常单手执、但在每轮连击的收尾阶段都会被组合成一根双头剑杖的镰刀；副武器是一枚双手战锤或一柄巨型战斧。每每成功对敌施展连击均会帮助Death攒积能量，借此短暂地变身成挥舞巨大镰刀的长袍死神，所向无敌。乍听起来这和War的烈焰恶魔形态（Havoc Form）很像，不过Death的特别之处在于他的“超级模式”无需完全蓄满能量槽即可激活，酷吧！

我们将在今后的中旬刊中详细介绍游戏的战斗和技能系统。P


这柄战锤看起来相当强力


Death的坐骑“绝望”


每轮连击的最后，Death会将手中的两把镰刀合并，变成一柄双头大剑

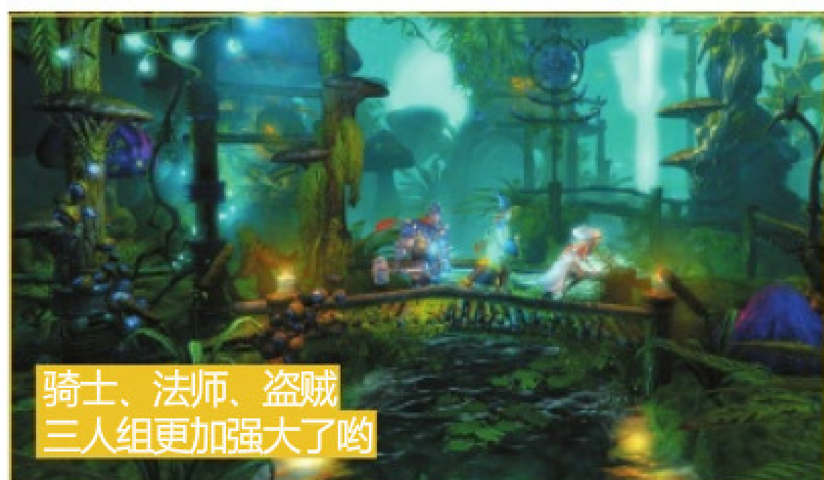
PC/PSN

魔幻三杰2

■Trine 2■动作■Frozenbyte■Atlus■2011年■上海死星战将



哥布林取代前作里的骷髅，成了你的新敌人


骑士、法师、盗贼三人组更加强大了哟


描绘华丽的场景仍旧是芬兰人的拿手好戏


GC试玩版中提供了大量水下探索场景，即使不慎落水也不会有挫折感至于

两年前，芬兰制作组Frozenbyte带来了显卡杀手级的横轴动作游戏《魔幻三杰》

不愧是出色美工与出色玩法系统的完美结合。对它的续集《魔幻三杰2》，我们能期待些什么呢？

《魔幻三杰2》的故事紧接前作：虽然3位主人公成功地从不死军团威胁下解救了王国，但好景不长，很快新的邪恶势力蠢蠢欲动，我们的主人公也被重新召集到一起，再度担当起拯救世界的重任……

游戏的基本玩法与一代基本相同，玩家需要根据所遭遇的谜题机关与敌人类型的不同来酌情切换所扮演的角色，当然本作的新特性也并非没有：盗贼Zoya现在具备了时间减速的能力，用来对付一些强调“争分夺秒”的谜题；法师Amadeus如今可以随心所欲地通过“鼠标手势”的方式来制造楼梯、立方体平台以及操控物体，而无需担忧魔力匮乏，因为本作正式取消了魔力条的设计，官方演示中，我们还看到他将一个敌人悬空后“喂”给了一朵挡路的巨型食人花；骑士Pontius继续靠他的利剑与盾牌开路，特别是盾牌，现在能阻隔和反弹敌人的攻击，还能抵住弱小的敌人将他们从悬崖边上推下摔死。在应对某些机关时盾牌也将发挥重要的作用，至于Pontius那柄威风八面的雷神锤，游戏的一开始他就能拿到！

《魔幻三杰2》里的谜题依旧基物理定律搭建，但更富于趣味与创意，现在你需要和场景进行更多的互动，如某关里你要借助巨大的蘑菇、叶子做跳跃平台，玩家要思索如何引导高处的水流灌溉这些植物的根茎，使之瞬间成长、茁壮——如果是骑士，他会用盾牌一点点地偏射水流；法师将用一块倾斜的木板达成目标。制作组特别展示了这样一个桥段：玩家来到一条小河前，对面是一只体型巨大的青蛙，要过去，方法是将一块食物投向青蛙，然后趁它捕食时迅速跳到它的舌头上……

多人模式也是本作的主要卖点——你可以邀请朋友组队，配合不同角色的优势与能力来挑战关卡，这与经典的“失落的维京人”（The Lost Vikings，暴雪早期出品的横版闯关游戏，玩家要靠3名不同特性的队友合作克服关卡中的种种障碍）系列如出一辙。多人试玩版的视频已经展示出了比前作更复杂的动作挑战。

PC/PS3/X360

山脊赛车——无限

■Ridge Racer Unbounded■竞速■Bugbear Entertainment■Namco Bandai Games■2012年■江苏 防弹手柄




粗糙的贴图、粗犷的特效……这似乎是强调物理破坏的游戏的共同画面特征

一款赛车游戏的HUD界面连速度、当前名次的显示都没有，这种情况放在10年前简直无法想象，现在却见怪不怪

在奉行暴力路线的赛车类游戏中，“永争第一”的玩法已经太老土了，大家更热衷于将对手、整条赛道，甚至整个场景直接撞至渣。速度什么的没什么用，按住喷射键就刷刷上去了；至于名次，谁不知道排名靠前的维持不了多久就要被炸到半空，再表演自由落体呢。《横冲直撞》（FlatOut）开发商正在开发的新作，就简单粗暴到了HUD全部省去的地步，而它竟然是“山脊赛车”的最新续作。《无限》的内容同爽快的漂移和清新的外观毫无关系，为了保证玩家始终将注意力放在大肆破坏上，制作组只会在适当时候显示玩家最关心的名词等信息。欧美制作组果然都好重口味！

《无限》的玩法同去年的《争分夺秒》（Split/Second）有些接近：通过漂移、超越等技术动作来累积“破坏值”，通过场景互动后产生的大破坏消灭竞争对手。不过《争分夺秒》只能在固定“炸点”触发破坏脚本，《无限》更进一步，整条赛道的每个组成部分都具备独立的物理效果，破坏的方法也不是根据提示按下规定操作键，而是在触发“破坏模式”（此时车辆会暂时处于无敌状态）后径直朝目标一头撞上去。制作人员在视频演示中，就控制“炮弹飞车”直接撞断了一座高架桥的数根立柱，结果整座桥梁瞬间垮塌，大量落下的混凝土块和废钢筋将身后的对手全部砸了个稀巴烂。路上行驶的NPC车辆也可以用来充当攻击对手的“武器”。比如，不怀好意地冲向一辆油罐车产生的效果就更可怕了……

无论从外观还是游戏方式来看，这款外包且属于外传性质的作品同“山脊赛车”都没有任何联系，连制作人都承认这款游戏只围绕“爽”字做文章。也许是考虑到品牌效应，日本方面还是坚持要求系列代言人永濑丽子的形象在本作中现身。虽说永濑MM只是赛车女郎，从未参加过比赛（仅在Type 4中因为鞋跟断了搭过一次便车而已），我们也犯不着担心看到女屠夫版的她在《无限》中登场，不过如此清纯的形象同本作的暴力风格玩混搭，这让MM的支持者们情何以堪啊……


预告片里的永濑丽子其实性感撩人


游戏的主舞台是以纽约和芝加哥为原型的“碎片湾”


想玩转这款游戏，似乎还要有一些建筑结构学方面的常识

PC

亚瑟王Ⅱ——角色扮演战争游戏

■King Arthur II: The Role-Playing Wargame■策略■Neocore Games■Paradox Interactive■2012年■江苏 防弹手柄



这次敌军拥有了强大的"空中力量"，而亚瑟王的"皇家空军"在哪里?



不列颠尼亚有了几分"中土"的气场



奇异的生物让你仿佛置身中土



空中单位将严重影响战局

英明神武的亚瑟王率领着效忠于他的圆桌骑士们，刚刚在2009年出品的《亚瑟王》中拯救了不列颠尼亚王国

Paradox便马不停蹄地为其续写传奇：一个邪恶的巫师打碎了圣杯，解除了对邪恶力量的封印，并且从地下世界召唤出了一群妖兽部队席卷整个不列颠……

在这次堪称威力加强版的战争中，"圆桌骑士"故事中唱黑脸的莫格娜（Morgana，亚瑟王同父异母的姐姐）将被洗白，原先的主角——亚瑟王由于遇刺受伤而退居二线，这位终日与弟弟为敌的女巫将成为本作英雄阵营的中心人物。

《亚瑟王》初代采用了"Total War-like"式的玩法，战略界面类似于"英雄无敌"的回合制大地图，当战斗被触发后，进入即时战斗。RTS与RPG相融合的特色，以及"全战"系统与"剑与魔法"混搭的全新体验，在当时给玩家们留下了深刻印象。然而，由于Neocore本身只是一个20人的小工作室，因此游戏在细节上还显得有些粗糙，本次的《亚瑟王Ⅱ》的制作目标也是以完善为主。

制作组承诺，初代中让玩家叫苦不迭的单位寻路和战术界面视角问题将得到彻底解决，本作中玩家可以自由调整摄像机的缩放和角度，战场中任何的细节都不会再被遗漏。战略系统中极具特色的道德系统将在续作中得到强化设计，你的任何决定都可能影响到"善"与"恶"这两个指数条的变化，发展到一定程度后就能解开对应的特种单位、魔法和光环效果。在敌方释放一些威力巨大的魔法之前，玩家会得到来自系统的"预警"，接下来你会有几秒钟时间做好准备，如命令部队转入防守，或释放保护魔法，将损失降到最低。

在完善游戏系统的同时，制作组也会努力让游戏内容变得丰富。本作的战略地图面积相当于前作的两倍，不列颠北部的蛮荒地区，以及充满未知凶险的地下世界都会对玩家开放。在敌人方面，本作新加入的空中单位会让战术体系呈现出极大的变化，这些可以无视地形的高机动生物，对玩家的协防保护意识提出了更高要求。除了指挥各自的军团完成战场对决外，敌方的Boss级生物也会在某些重点战役中登场，需要玩家在付出相当高的代价后才能将它们击杀。

PC

秘密档案3

■Secret Files 3■冒险■Animation Arts■Deep Silver■2012年■河南 耿璐


看起来他们就要有个温馨的家


可是想结婚？编剧说：没那么容易哟！


想体会伴侣的感觉吗？看看这两人满世界的折腾你就明白了


从冤家到亲家的情节有点老套，但看在帅哥美女的份上忍耐一下算啦

“还记得妮娜（Nina Kalenkow）和马科斯（Max Gruber）这对欢喜冤家吗？

通古斯的冒险、从邪教爪牙手中逃生，想必大伙儿对他俩的分分合合已经有些厌倦了吧？不过，这可是个恪守传统的AVG系列！还是一男一女两个主角！这两个主角还会对游戏制作者吐槽！好吧，制作者也体谅到了各位玩家的心情，他们终于琢磨出一场新冒险——在新作《秘密档案3》中，让他俩结婚！

当然了，婚礼是不可能简简单单的，这不，浪漫的画面还没看够，眼熟的大火、爆炸马上又出现了，接着新郎官就被一帮蒙面特警绑走了。当然了，被绑走肯定不是重要的，重要的是马科斯留下的口信“照料好我们的鸟”——实际上，他俩没饲养任何长着羽毛的家伙。好了，妮娜只好循着这条暗号般的线索翻腾着书房和办公室墙上的照片、书架和挂画，直到在马科斯博物馆的办公室墙上发现了暗格以及里面的钥匙——原来这儿是他俩初次相识的地方，至于“他们养的鸟”则是一个怀旧的笑话。当然了，冒险的舞台还在继续转移，从古埃及亚历山大图书馆到土耳其大教堂，又是惯例的全球旅行；还要加上从公元2012年到公元前11000年的纵向时光穿梭；而在这整个冒险历程中，妮娜一直以来重复做的噩梦成了至关重要的线索，谜题的答案则隐藏在一个神秘的古老卷轴中……

故事的部分就只能说到这儿了，不过制作者们这次很用心，他们甚至请来了电影编剧团队来准备剧本，力争在场景、对白和角色性格上做出更深刻精彩的挖掘。还记得我们提过的神秘上古卷轴吗？还记得古玛雅、古埃及这些到达人类文明高峰的史前文化对人类和世界命运做出的寓言吗？哈，猜对了，和《秘密档案——通古斯之谜》依托真实历史事件类似，在这部系列最新作中，一种全新的对人类起源、宇宙归宿的解说将要出炉，编剧们将竭尽全力缝合历史的碎片，向玩家展示一个夺人心魄的惊险世界。

在玩法上，前作曾受诟病的谜题偏离情节及繁琐的线索收集在此作中将得到改进，主角的解谜会与剧情紧密相扣，参与度与连续性大大增强，时间限制也将成为某些谜题的关键因素之一。P


“秘密档案”系列一向以热血的预告片开场，这次也不例外哟


没有哪个AVG能逃脱埃及情结……


传说古埃及的人们已经参透了宇宙起源的奥秘



黑暗之魂

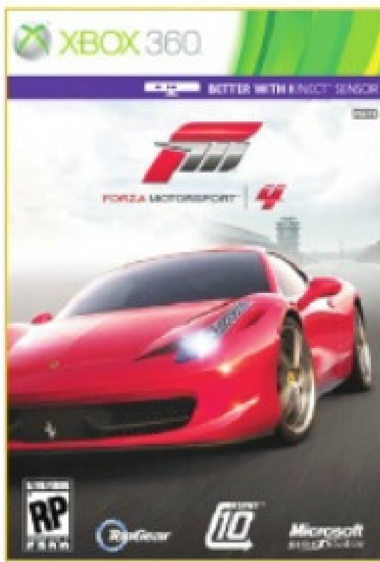
■Dark Souls■动作角色扮演■From Software■Namco Bandai Games■PS3/X360■2011年10月4日■美版

本作是继《恶魔之魂》后，From Software的另一款原创ARPG，世界观将比前作更加黑暗，而且血腥，难度方面自然也是相当之高。在难度高的基础上，游戏将提供新系统和要素，让热衷于挑战的玩家可以在本作中找到更多的乐趣。本作将不再划分地图区域，而是采用全地图无缝衔接，使游戏的过程更为流畅。

《黑暗之魂》将追求四大游戏体验："探索迷宫的紧张感""遭遇敌人的恐怖感""新发现的喜悦感"以及"存活到最后的成就感"。从以上基本点出发，游戏的Boss战的数量会增加；新增的篝火是一个很关键的要素，玩家将可以在这里歇息，恢复体力；本作中会设置隐藏区域，同时也会有分支任务，为鼓励玩家完成，会为这些任务设置一些小事件，但不影响主线剧情的发展。游戏中会有10名属性不同的角色供玩家选择，针对角色的体型、脸部等进行自由设定。还会有一个"礼物"的选项，让玩家在游戏开始就会获得系统赠送的礼物，比如可以点燃敌人的"黑色火焰壶"。


游戏的整体色调比《恶魔之魂》更为阴暗


游戏世界将完全无缝链接



极限竞速4

■Forza Motorsport 4■竞速■Turn 10 Studios■Microsoft Game Studios■X360■2011年10月11日■美版

"极限竞速"系列已成为Xbox 360平台首屈一指的赛车游戏，以其全面的改装和涂装为特色，吸引了一批忠实的改车玩家。《极限竞速4》可继承前作的记录信息，并提供更多更酷的超级跑车、更多位于世界各地的知名赛道给玩家体验。本作引入全新的职业模式，在该模式中玩家将面对各种样式的挑战和赛事。本作还创新地支持Kinect体感操作，Kinect的头部捕捉技术允许玩家在驾驶时查看路况，同时还支持语音操作。另外，本作在赛道拟真度上也将得到进一步提高，包括路面材质、转弯角度等都会更加精确，在各种天气路况下的轮胎状况将得到真实体现。

有趣的是，"光环"系列的经典疣猪战车也将现身其中，这款战车将在游戏的"Autovista"模式登场，玩家可利用Kinect进行全方位的操作，开车门、发动引擎等动作都能亲历亲为。在此期间，"光环"系列中的经典角色Cortana还会对这辆霸气十足的战车进行解说。可惜的是，也许这辆赛车实在太厉害，玩家不能驾驶这辆战车进行赛道竞速……


本作将会提供50辆名车


场景的质感相比前作又有提升



料理妈妈4

■Cooking Mama 4■模拟经营■Cooking Mama Limited■Majesco■3DS■2011年10月18日■美版

在DS平台上广受欢迎（特别是广受女玩家欢迎）的"料理妈妈"系列又回来了！如它的几款前作一样，这款以烹饪模拟为题材的游戏，当中的料理花样还是很多。玩家每制作一种料理都被分为几个步骤，如切菜、加佐料等，一个步骤没做好都会影响到最终成绩。本作收录了60种全新食谱，不仅继续提供新的料理供"妈妈们"挑战，成绩好的话还会有追加的料理出现。本作中的迷你游戏更是超过200种，在日常生活中耳熟能详的菜式都能在游戏中看到。

本作将使用3DS独有的内置陀螺感应仪创造出全新的烹饪方式。在新增的"组合看看"模式中，玩家可以将两个料理组合在一起制作出新品种。如咖喱和汉堡、荞麦和天麸罗、比萨饼和蛋花糕、烤饼和烧肉等都可以组合一下"看看"，能够尽情发挥玩家自己的想像力。而另外一个新模式——"帮忙"模式则是以打扫厨房为主题的迷你游戏，利用3DS的触控功能来拖地、擦桌子，使厨房的面貌焕然一新。本作支持最多4人同时游戏，大家可以比比看谁能又快又好地完成料理的制作。


根据玩家的成绩，料理妈妈会有不同的表情


各种知名的料理都会出现在本作中



拳皇XIII

■The King of Fighters XIII■格斗■SNK Playmore■Atlus■PS3/X360■2011年10月27日■日版

《拳皇ＸⅢ》是著名2D格斗游戏系列“拳皇”的最新作，本作是继《拳皇2003》《拳皇XI》之后的“艾许篇”三部曲的完结篇。游戏采用Type X2基板制作，画面素质得到很大提升。本作将前作的系统完全更新，在手感上更接近传统“拳皇”系列作品。收录31名参战角色以及“新极限超必杀技”与“超驱动模式”等大幅强化的格斗系统。家用机版本还将追加新角色——来自《饿狼传说》的比利·卡恩，以及变身前的斋祀。

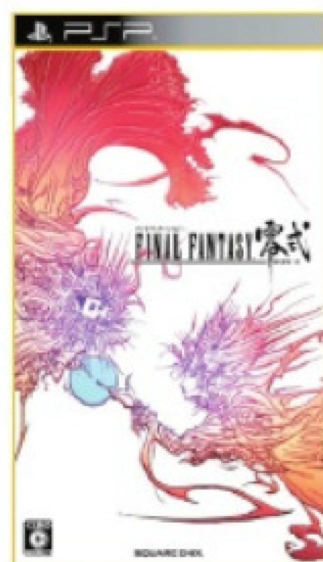
本作在破招时会有蓝色光圈显示，但不会增加硬直，而是类似《拳皇98》那样可以追击一次。有部分破招动作类似《拳皇XII》，但硬直时间不长，不能跑过去追加连招。本作的连招系统有伤害递减，即连击数越大，伤害就会变低。目前预订了《拳皇ＸⅢ》家用机版的玩家，除了能得到4张包含了“拳皇”系列原声音乐的CD外，还可获得DLC人物紫焰八神庵的下载权。本作将推出中文版，这也是该系列首度被中文化（本作已经可以在PC上被模拟，详细的游戏评论可参见9月中旬刊的“评游析道”栏目）。P



《拳皇ＸⅢ》全家福



“新极限超必技”的效果



最终幻想零式

■Final Fantasy Type-0■角色扮演■Square Enix■Square Enix■PSP■2011年10月27日■日版

《最终幻想零式》是采用《最终幻想ＸⅢ》水晶神话故事背景的系列衍生游戏，描述被卷入国家权力战争的魔导学院训练生们，凭借自己的力量改变历史的故事。制作人表示，本作不是纯粹意义的FF13的衍生作品，而是全新系列的开始，因此改名为不属于FF系列既有代号的“零式”。玩家可从能力各异的训练生中选择3名组成一支冒险小队，完成魔导院下达的各种任务。从魔导院的“武装研”处可购买角色的武器和饰品，能购买的种类、数量随着作战的达成情况的变化而增加。武器为各个角色专用，饰品则是全员通用。

角色在战斗中击败敌人可以获得经验值，提升等级。等级提升后HP、MP和攻击力等状态值会增加，另外还可以获得名为AP的点数。AP可以在存档点处用来学习技能，方法是将AP分配到想要学习的技能上。技能除了需要设置才能使用的主动技能外，也有速度提升等不用装备就可以发动效果的被动技能。满足一定的条件后，玩家还可以在任务中得到魔导院中强力角色的支援，比如说指挥官暮雨，虽说已经隐退，但是他的实力可不容小视。P



本作共享了FF13的背景设定



战斗方式为动作角色扮演，节奏较快



仙境传说 光与暗的公主

■Ragnarok: The Princess of Light and Darkness■策略/角色扮演■Gravity■GungHo■PSP■2011年10月27日■日版

还记得在PC上红极一时的网络游戏《仙境传说》吧？本作是原制作组Gravity打着“仙境传说”的旗号于PSP平台推出的全新策略/角色扮演游戏。本作的世界观、角色和剧情等均属原创，网游的自定义色彩得到保留，玩家可以自定义主角的职业、性别、姓名、发型、发色等，但需要注意的是，有的职业会有性别限制，比如“舞娘”只有女性可以担当，而“搞笑艺人”则仅限男性。

系统上，战斗中通过打败敌人可以获得“Base经验值”和“Job经验值”。Base经验值累积后可以提高Base等级，基本能力会得到提高；而Job经验值累积后可以提高职业的Job等级，可以学到新的技能。战斗获胜后除了能获得装备、武器及防具外，还会得到可供装备的卡片。卡片可以提高角色的不同能力，但一名角色最多只能装备3张卡片，这就需要玩家根据不同的战场配置不同的卡片。本作将发售限定版，同捆网游版《仙境传说》的道具券、设定资料夹和原声音乐CD。P



改编自网游，但剧情和角色均为原创



战斗方式和网游版不同，为回合策略

头条新闻

■《魔兽世界》4.3补丁：物品幻化


物品幻化界面

在科隆游戏展（gamescom）上，《魔兽世界》的首席设计师Tom Chilton和首席艺术设计师Chris Robinson接受了Gamona.de的采访，透露了不少关于接下来游戏更新的重要内容。如：4.3补丁将包括死亡之翼所在的团队副本，还有3个全新的5人副本，用作前者的铺垫；4.4补丁将包括下一个资料片前的世界事件；下一个资料片的推出时间和前3个将有非常显著的差别。这就意味着，4.3补丁将是《大地的裂变》最后一个主要内容补丁，而CATA将成为周期最短的一个资料片。但是比起CATA的大反派死亡之翼的现身，更令玩家感到兴奋的却是4.3补丁将要加入一个新特色：物品幻化（Transmogrification）。物品幻化功能允许玩家将一件装备（当前装备使用的PvE/PvP装备）替换成另外一件装备的外观（如一件熔火之心的装备）。同时，4.3补丁还会加入配套但各自独立的虚空储藏室功能，允许玩家储藏一些怀旧的、没有实际用途的物品，为了压缩需要储藏的数据大小，储藏在里面的物品的镶嵌宝石、附魔等会被移除。

■《魔兽世界》70～80级所需经验值将减少

在1～60级的内容重做后，虽然升级的过程变得比较轻松愉快，但60～70级阶段在外域以及70～80级在诺森德的过程仍然令不少玩家望而却步，最近在一次Twitter上的简短答问中，暴雪表示在4.3补丁中将会减少70～80级所需的经验值。另外在这次简短的答问中，暴雪人员还提到玩家将来会看到更多样化的高端内容，让玩家达到85级以后会有更多的选择。《魔兽世界》首席设计师Tom Chilton说，PC作为游戏平台的潜力很大，因为暴雪的作品都很难在家用主机上呈现。像“星际争霸”系列需要键鼠操作，《魔兽世界》这样的网游需要复杂的用户界面，这些都不是家用主机的长处。面对目前《魔兽世界》用户流失的现象，Tom Chilton承认游戏已经让玩家失去了新鲜感，因此这要求暴雪开发组必须加快推出后续内容更新的步伐。



在台版Logo前合影的Tom Chilton

■《魔兽世界》更新4.2.2补丁

《魔兽世界》4.2.2补丁经过短暂测试，在8月底的每周例行维护时更新。这个小补丁没有多少实质内容，主要是将4.2补丁更新以来在技能、装备等方面存在的问题进行修正，在文字描述上进行的修改。比较重要的副本修正是火源之界中拉格纳罗斯惧焰技能的可见度得到了提高，及英雄模式拉格纳罗斯最后一个阶段的近战攻击范围得到了扩大。


4.2.2补丁说明

月评

■ 真实和虚幻

幻化这种“合法改模型”的功能，显然又是暴雪在人手不足的情况下想尽办法拖住玩家的手段。一件物品替换成另外一件物品的模型，技术上不是什么复杂的事情，实现也不需要花费太多人力，一个简单的功能，就能充分利用现有的大量旧资源，同时可以满足很多玩家的愿望，实在是一个高招。同样是炒冷饭，上次巨魔副本没几天大家就烦了，而这次却是消息一宣布玩家马上就High了，死亡之翼、上古之战“神马”的没人理会了，国内外论坛里到处在讨论装备幻化，游戏中或单刷或组织各种怀旧团，大家都在忙于收集各种旧装备。这样的效果，暴雪可能也没有预料到吧，要知道早就加入了。

这个现象的背后有很多值得深思，值得暴雪自己和其它游戏公司借鉴的地方。《魔兽世界》发展7年了，游戏世界越来越丰富，可是绝大多数玩家的注意力却只集中在金字塔的塔尖这一点点高端的内容。副本传送、群体召唤等功能给玩家带来便利，但现在玩家的活动范围就只有主城和副本之间而已，其余的广阔世界除了练级根本就没有人去探索。从10多级到85级，那么多大大小小的副本，大多数人只知道掉落最顶级装备的那几个。游戏中几万件的装备，多少独特的模型都是耗费精力设计出来的，但你看到的角色永远都是千篇一律的样子。对一路过来的老玩家来说，有时也会发现某些内容自己居然从来没见过，比如某个山洞里有个很难发现的护送任务，奖励装备的模型就是独一无二的。而对新玩家来说，85级以前的东西都是多余的，恨不得所有角色都是英雄职业，最好直接从85级开始。如何把现有的丰富资源利用起来，而不是变成沉重的包袱最终把自己拖垮，这是个难题。幻化将装备的实用性和外观剥离，就是个很好的思路。P



一套Cosplay大检察官怀特迈恩的装备

大地的裂变

●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm/

■福建 Coldwind

《魔兽世界》旧套装收集指南

4.3补丁的幻化功能允许我们替换装备的外观，前提是必须拥有当前装备及作为替换目标的旧装备，虚空储藏室功能则允许我们储藏最多150件旧装备。过去因银行空间的限制很多人都把旧装备摧毁了，现在有了条件，不管是为了幻化还是怀旧，都是时候开始收集那些或经典或雷人或曾给我们的"魔兽"生涯留下难忘记忆的旧套装了。

下面是一个简单的收集指南，基于效率考虑，着重于介绍单刷或跟一两个不共享部件的朋友一起刷。

T1套装（熔火之心）

共8件。1号鲁西弗隆、2号基赫纳斯和5号沙斯拉尔分别掉落不同职业的手套和鞋子，2号玛格曼达掉落裤子，4号加尔掉落头盔，6号迦顿男爵和8号萨弗隆先驱者分别掉落不同职业的肩膀，7号焚化者古雷曼格掉落衣服，小怪掉落装备绑定的腰带和护腕。任何85级职业都可以轻松单刷熔火之心。

T2套装（黑翼之巢）

共8件。1号狂野的拉佐格尔掉落护腕，2号堕落的瓦拉斯塔兹掉落腰带，3号勒什雷尔掉落鞋子，4号费尔默、5号埃博诺克、6号弗莱格尔都会掉落各职业的手套，7号克洛玛古斯掉落肩膀，8号奈法利安掉落衣服以及头盔，另外熔火之心的最后首领拉格纳罗斯掉落裤子。1号除了一些特殊手段外无法被单刷，必须两个人。因为需要一个人点击台上的装置控制拉佐格尔破蛋，另一个人吸引小怪。后面的首领基本都很简单，要注意的是克洛玛古斯，如果你中了全部5种Debuff会被心控，死骑、战士这样完全不能解的职业要用药水并及时用沙漏移除青铜Debuff，也可以从黑石塔下层取得不成熟的毒囊来解毒。

T2.5套装（安其拉）

共5件。哈霍兰公主和可选首领维希度斯掉落兑换肩膀和鞋子的部件，双子皇帝掉落头盔的部件，可选首领奥罗掉落裤子的部件，最终首领克苏恩掉落衣服的部件。每个部位只有两种部件，战猎贼牧共享一种，其它职业一种，每个首领固定掉落两种部件各一个。维希度斯是无法被单刷的，必须有足够的冰霜攻击将它冻结，然后用高频率的物理攻击将其打碎，两个近战也做不到，因此最好去主攻哈霍兰。双子皇帝才是大问题，彼此靠近就会快速回血的特点正常是不可能单刷的，必须有两个能通过物理和法术两种攻击制造仇恨的职业。最后的克苏恩正常也无法单刷，外场没人它会秒杀体内的目标。两个人要看点运气，被吸进去以后就要速度出来。有个办法是把奥罗拉到克苏恩房间，被吸进体内后会被奥罗迅速传送回来，然后就是慢慢磨了。

T3套装（旧纳克萨玛斯）

已经绝版。将来或许能通过新版的暗月马戏团取得外观一样的克隆品。

T4套装

共5件。卡拉赞的馆长掉落手套部件，玛克扎尔王子掉落头盔部件；格鲁尔的巢穴1号莫加尔大王掉落肩膀部件，2号屠龙者格鲁尔掉落裤子部件；玛瑟里顿掉落衣服部件。卡拉赞任何职业都可单刷，下棋、莫加尔大王需要点运气，能迅速击杀牧师和术士小怪就算成功。玛瑟里顿法师有难度，其它职业可单刷。

T5套装

共5件。毒蛇神殿的盲眼者莱欧瑟拉斯掉落手套部件，深水领主卡拉瑟雷斯掉落裤子部件，瓦丝琪掉落头盔部件；风暴要塞的空灵机甲掉落裤子部件，凯尔萨斯·逐日者掉落衣服部件。瓦丝琪的战斗虽已改成可以带着核心移动，但小怪太多仍然很难单刷，3个人前去会很轻松。对凯尔萨斯，死骑圣骑术士猎人等职业可单刷，法师将来装备提高后也可以。


圣骑士金光闪闪的T1套装


强大的T2灵风套对很多老法师有特殊意义


对大多数职业来说，已经绝版的T3套装的外观是最出色的


德鲁伊的T4套装


战士的T5套装

头条新闻

■ 育碧软件宣布《ABBA邀你共舞》

育碧软件宣布，正在开发一款以瑞典超人气组合ABBA为原型的音乐舞蹈类游戏《ABBA邀你共舞》（ABBA: You Can Dance）。由开发了“舞力全开”系列的巴黎分公司主要进行制作。ABBA组合创造了风靡一时的音乐并激发了无数粉丝去歌唱和舞蹈。育碧的这款授权游戏由25首歌曲组成，包括《Dancing Queen》《Mamma Mia》《Take a Chance on Me》和《Waterloo》等畅销作品。游戏的动作编排和独特的环境都是受到ABBA组合的MV和现场演出视频启发而制作的。游戏最多支持4人同乐，除了演唱歌曲和跳舞，一个小游戏模式还允许玩家可以在经典歌曲的故事模式中扮演主角。《ABBA邀你共舞》中还为粉丝们收录了视频短片和精彩花絮，游戏登陆任天堂Wii平台，将于11月份发行。



瑞典流行组合ABBA成立于1973年，两男两女4名成员曾是两对夫妻，后来离异，乐队也于1982年解散

■ 育碧软件宣布《狂射机器人》

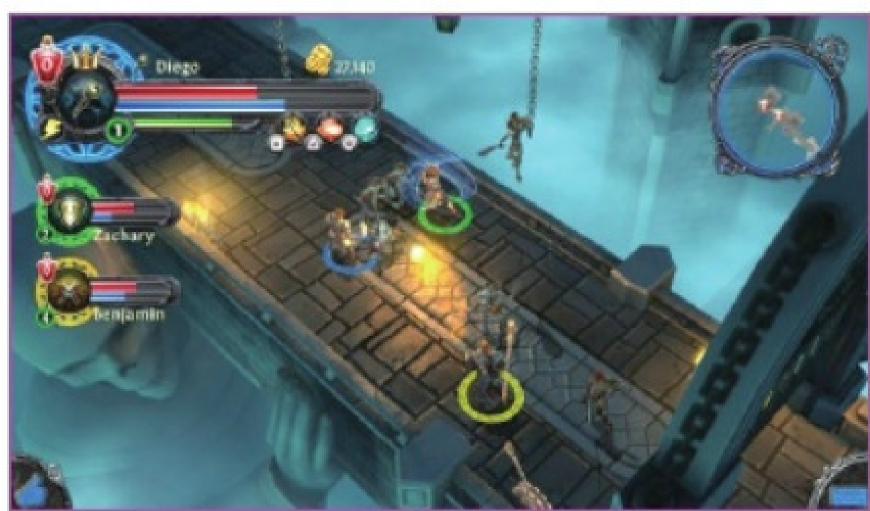
育碧软件宣布将和Demiurge Studios联合在《狂射机器人》（Shoot Many Robots）中抵制机器人的大灾难。在一家工厂开始恶意生产杀戮机器人后，玩家将扮演P. Walter Tugnut，尽可能多地射杀这些疯狂的杀人机器。游戏方式为横板射击，画风和玩法类似“合金弹头”系列。《狂射机器人》还将分为两种游戏模式：Traversal，玩家必须循序渐进升级；Survival，玩家需要批量消灭不断袭来的机器人潮，看谁能撑得更久。这款游戏由Demiurge开发、育碧发行，定于2012年登陆PC、PSN和XBLA平台。



西雅图游戏展（PAX Prime 2011）期间的试玩台

■ 育碧软件宣布6款PS Vita游戏

育碧软件宣布，未来将为PlayStation Vita平台开发6款游戏，其中包括：《刺客信条》《雷曼——起源》《Lumines》《Asphalt》《Dungeon Hunter Alliance》和《迈克·杰克逊——体验》。育碧首席执行官Yves Guillemot说，他们看重的是PS Vita强大的机能、双面多点触控面板与摄像头等设备为游戏玩法提供的全新拓展空间。参观科隆游戏展的玩家已经在第7展厅1号展位的索尼展台上看到了《Asphalt》和《Dungeon Hunter Alliance》两款游戏。



俯视角的《Dungeon Hunter Alliance》支持4人联机

月评

■ 另一种DRM

虽然育碧软件的人气作品《魔法门之英雄无敌VI》在测试期间采用了DRM加密，但这并不意味着育碧真的想要在玩家面前“顽抗到底”，也许他们只是为了不让正在测试中的内容无端流传。现在，到了正式版，育碧已经宣布取消DRM，但也不意味着育碧的DRM防线彻底失守，因为仔细看看《英雄无敌VI》的设计就知道，发行商实际上将这种硬性而又不稳定的束缚变成了一种软性的防护措施——关键就是《英雄无敌VI》首次推出的王朝系统。

现在，玩家不连线可以玩离线模式（很多玩家现在正在“享用”这种模式，以后大概也会继续“享用”），但你不连接王朝系统的话，英雄的主手就是空的，国王特技是没有加成的，自定义游戏只能玩离线自带的那10个英雄，决斗模式的英雄技能都是乱来的，当然成就也没人帮你记录……即使这样，在很多玩家看来，比起那个强硬的DRM，玩家还是更容易接受这个“残缺版”的游戏，毕竟DRM在玩家看来始终是强横和霸道的，育碧不仅要架设强劲的登录服务器，还要迎来黑客的常年骚扰和各种瘫痪，最终也无法让自己和玩家都清净。

于是，不连线就有缺憾的《英雄无敌VI》诞生了。无论单机玩家如何设想，纯单机游戏部分网络化的趋势看起来已经是必然。育碧似乎找到了一个比DRM更折中的缓冲办法，这是不是一个更好的选择呢？ P


《英雄无敌VI》其实真的不需要DRM，它超过半数的功能都绑在网络上，看来是“蓄谋已久”的

DS/PC/PSN/XBLA

魔法门——英雄交锋

■Might and Magic: Clash of Heroes■角色扮演■Capybara Games■Ubisoft■2011年10月■湖北 SUNNY



《魔法门——英雄交锋》并非“魔法门”或“英雄无敌”系列的新作

而是一款融合了角色扮演、解谜及“英雄无敌”系列的策略元素的新游戏。本作采用亮丽的卡通画风，粗看上去完全是一副日系RPG的模样。而这款游戏当初的确是作为DS上的独占游戏发行的，两年过去，游戏被移植到PC、PSN和XBLA平台，实现高清化。对“魔法门”这个品牌有爱的玩家可以关注一下，虽然形式上有很多区别，但该作DS版评价很高，来自加拿大的独立制作组Capybara Game并没有辱没“魔法门”这个响当当的品牌。而且，你最终会发现本作更接近于“英雄无敌”而非“魔法门”，伴随着游戏剧情的进一步深入，你会更坚信这一点的……

《英雄交锋》的故事发生在《英雄无敌V》之前，主题为第五次月蚀前夕的战斗，可说是《英雄无敌V》的前传故事。在以往的战斗中，恶魔领主（Demon Lord）创造出了一把“驾驭之剑”（The Blade of Binding），持有者可随意驱策恶魔。在第四次月蚀的血腥战斗中，以猎鹰帝国的灭亡为代价，人类、法师和精灵的联盟夺取了这把魔剑，并指定守护者看管此剑。在本作中，守护者Anwen和他父亲迎来了访客——狮鹫王国的三兄妹。玩家可从骑士Godric、恶魔Aidan、精灵Anwen、巫师Nadia和死灵法师Fiona这5名英雄中选择其一来扮演，穿越Ashan大陆上的5片领地，拯救混乱的世界。

本作的战斗方式则是类似“英雄无敌”系列的回合制。战斗开始时，战斗单位随机分布。玩家可随意调整我方战斗单位的位置，还可安排候补战斗单位。敌我阵营都有数量相当的战斗单位，通过利用不同战斗属性的排列可以取得出其不意制胜的效果。玩家的英雄和其兵种在战场上可以获得经验值提升等级，升级会增强兵种属性，英雄则能提高HP，学习新技能并扩大兵团的规模。

《英雄交锋》的PC版同其PSN和XBLA版一样，更注重网络多人对战模式，还新增了局域网1v1单挑对战模式。预定此款游戏的玩家将免费获得第一个DLC“I am the Boss”，可在快速战斗与多人对战模式操作全新的Boss角色。此外，PC版还有独占道具。


虽然看上去很卡通，但从剧情到系统还是颇具深度的


战斗方式是类似“英雄无敌”系列的回合制，有多种基本和进阶战术可以选择


每个英雄都会在战斗中得到成长，学习新能力

头条新闻

■《极品飞车——狂飙》展示多种地貌特色

NFS系列的最新作《极品飞车——狂飙》（Need for Speed: The Run）因为突破传统的多种设定而受到瞩目。在科隆游戏展上，EA已经公布了一个雪地试玩关Buried Alive，展现的是之前预告片中见过的科罗拉多雪山飙车场景。关卡中雪崩连连，让人想起《争分夺秒》中的大规模破坏场面，主角Jack在与玩家竞速之余，还要小心别被大雪活埋。9月初，EA又公布了一个沙漠场景Run For The Hills，Jack需要从洛杉矶狂飙至赌城拉斯维加斯，在途中要击败其余的10位赛车手，出色的图像效果渲染出了逼真的沙漠景观。《狂飙》在E3期间公布时，已经发布了第一个关卡Death From Above（地点是芝加哥）的预告片。当时Jack陷入重重麻烦之中，唯一解决的办法就是参加并赢得一个从旧金山到纽约的非法车赛的锦标。他的对手不仅是150个同样虎视眈眈的赛车手，还有设法让比赛彻底泡汤的执法人员。目前游戏官网上还有两个游戏场景没有解锁，我们期待后续消息的发布，这款游戏定于11月15日在主要平台发售。



可怕的雪崩已经彻底遮蔽了前方的道路

■ BioWare决定继续讲述Hawke的故事



无论男女，Hawke传奇要编下去

在西雅图游戏展期间，BioWare向外界披露了《龙世纪Ⅲ》的一些早期情报，主创们表示，Hawke的故事还没有讲完。在PAX展会的“龙世纪”展区，BioWare和“龙世纪”的多位主要成员，包括游戏创意指导Mike Laidlaw、制作人Mark Darrah、艺术指导Matt Goldman和编剧David Gaider等接受了媒体的采访。他们确认，在新作里圣骑士与法师将进行全面战争，三代总的来说是个“拯救世界”的故事，Hawke仍是《龙世纪Ⅲ》中可以实际操控的角色，他有机会与《龙世纪——起源》中的灰袍守护者（Grey Warden）碰面，也有可能引入新的主角。以Hawke为主角的《龙世纪Ⅱ》因为赶工造成的各种技术和设计上的问题遭遇玩家恶评，许多人希望忘记Hawke的篇章，重新书写瑟达斯（Thedas）大陆的故事。

■《FIFA 13》可能会加入体感设备支持

EA Sports的FIFA系列的制作人David Rutter日前表示，在《FIFA 12》加入了冲撞引擎这个十分重要的系统后，《FIFA 13》的改进将扩展到其它层面上，例如对体感设备的支持。David Rutter没有提到PS Move或是Wii，但他明确提到了可能支持微软的Kinect。他暗示，对应Kinect的玩法可能与手柄操作时的玩法不太一样，因为他们“想到了一些很好的点子加入到作品中”，而明年的FIFA游戏正是时机成熟之时。

月评

■ 要进步，先稳定

当《FIFA 12》于9月中旬发布试玩版时，它的竞争对手《职业进化足球2012》的试玩版已经躺在玩家的硬盘里好几周了。仅从Demo来看，PES2012算不上一个完美的游戏。如果以一个世代的主机为周期考察，近年来的FIFA系列每年都有巨大进步，除了因为它以往落后太多，更主要的原因是它有明确的前进方向，每年都试图改进一些缺点、加入一些创新元素；PES系列则相反，进入次世代以后，它完全失去了改进目标，当FIFA大踏步地依靠画面和技术进步（如360度操控）前行时，PES系列的程序员还在和不争气的球员AI做斗争。

FIFA系列沉稳而扎实的底层系统可以保持多年不变，这本是早年“实况”的优势。但现在PES系列年年都在调整，最基本的人工智能、球员动作和比赛系统不是重起炉灶，就是在失败或一次极端的矫枉过正后退缩回前一年的设计。PES2012的试玩版里再也打不出前代那样随心所欲的身后球，前代已经练好了的门将又开始变成黄油手……我们真怀疑K社的程序员直接拿出了PES2010的源代码，在这个基础上改出了PES2012！有木有！

死忠不能解决一切问题，如果在系统、画面、授权以及越来越受到重视的网战等方面都拼不过对手，那么辛苦打下江山的“实况”可要危险了。P



David Rutter透露，PC版的《FIFA 12》将和主机版完全一致，包括随《FIFA 12》推出的最新线上服务“EA Sports足球俱乐部”。EA Sports足球俱乐部是整合以往FIFA单机版线上内容和FIFA网络版内容的新服务，能及时根据现实更新球队信息，服务本身不收费

特别企划 深度游戏

PC

模拟人生3——宠物

■The Sims 3: Pets■模拟经营■The Sims Studio■EA Games■2011年10月18日■湖北SUNNY



阳光下的休闲假日，别忘记带上的狗狗一起分享哟

《模拟人生3》的新资料片《宠物》其实也是《模拟人生2》曾经涉足的主题

时隔几年，再次推出宠物资料片，虽有炒冷饭的嫌疑，但无可否认，宠物仍是系列玩家们喜闻乐见的东西。在《模拟人生3》这款资料片里，玩家可以创造和控制超过100种的宠物，根据自己的喜好选择犬种、猫种和马种的皮毛、体型等外形，以及设定你喜欢的性格，例如勇敢、顺从等，然后，就可以操纵它们与模拟人们展开全新的互动啦！

为了配合新增加的宠物，本作还新增了一个西部风情的社区。新社区强调自然风光，玩家可在其中遛狗或骑马。最有趣的是，你不仅可以饲养宠物，还可以以宠物的视线来生活。作为一只宠物，你会看到很多平时忽略掉的有趣事情，还可以体验宠物们的冒险世界。

新增的建筑包括学校、食杂店和供宠物们玩耍的公园。你可以与喜欢玩水的狗狗一同在喷泉中嬉戏，喜欢猫咪的玩家也有好去处——一座能让小猫满足好奇心的丛林公园。带着宠物去冒险也有意想不到的收获，比如狗狗可以挖出地下的宝藏，猫咪可以捕获海龟、蜥蜴、老鼠等小动物回家——它们还是活的！喜欢的话你可以继续饲养这些小动物。当然，养宠物也少不了一些麻烦事。比如猫会趁你不注意跳上饭桌偷吃东西，狗可能会咬坏家中的家具……而你也需要小心照料自己的宠物，否则它们也会像模拟人一样生病或死去。

马作为资料片中的重头戏可以给玩家带来更新鲜的体验。除了在业余时间骑马在西部原野上驰骋，还可以参加社区里举办的马术比赛。想要赢得冠军，就必须多注重训练你的爱马，给它安排训练课程，教它如何成功跨过栅栏以及燃烧的火圈——后者需要它对你有着足够的信任。在训练爱马的同时也别忘了提高模拟人的驾驭能力，否则有可能会在高难度动作中从马背上跌下来哟。

本作中还会出现猫熊与松狮犬等混种或臭鼬与伯曼猫合体等种种不可思议的虚拟动物，只要玩家喜欢没什么不可以。而宠物与生俱来的本能，例如看见幽灵、进入狭小场所等，玩家只要善加利用这些天份，不但可挖宝，还可能探索出城市中隐藏的秘密……



自定义宠物的外观和个性——嘿，它也太凶巴巴的了！



猫和狗也有可能友好地相处，就看你怎么去训练它们了



训练自己的爱马，并赢得社区比赛的锦标！

头条新闻

■Gearbox将开发“毁灭公爵”新作


出师不利的公爵期待反击得胜

Gearbox Software在整合了3D Realms的《永远的毁灭公爵》源代码，顺利将它最终发售后，迎来的是平平的反响，甚至是连连恶评，这一定让当初决定发售此作的Gearbox总裁Randy Pitchford耿耿于怀。去在西雅图游戏展上，Pitchford首度公开了2K Games即将发行《永远的毁灭公爵》的消息。今年，他说一定要自己开发一款“毁灭公爵”的续作。Pitchford披露，那肯定是一个完全不同的游戏，但也未必都是Gearbox的创意，3D Realms长期储备的开发文档中也有值得借鉴的新意。当被问及新作何时能公开时，Pitchford说：“很快，但不是今天。”Pitchford现在首先推介的是《永远的毁灭公爵》的DLC——虽然这款游戏很烂，但它的首款DLC将在今年秋季发售。至于新“毁灭公爵”的开发，媒体猜测说，要等明年《异形——殖民地陆战队》（Aliens: Colonial Marines）上市后才能开始。

■《马克斯·佩恩3》定于明年3月发售

Rockstar Games开发中的新作《马克斯·佩恩3》（Max Payne 3）近日宣布将于明年3月发售，并首度公开了游戏封面。据GameKings.tv网站报道，《马克斯·佩恩3》将于10月份举办的Firstlook 2011展会期间公开进行展示。此前这款游戏既没有出展E3，也没有在GC期间透露消息。《马克斯·佩恩3》自2009年公布以来极少出现在公共视线中，只有在极少的海外杂志报道中可以了解到语焉不详的游戏内容。而此次在荷兰举办的Firstlook 2011展会，不仅会公开展示游戏内容，并可能提供试玩。Rockstar Games还透露，本作将提供多人模式。



《马克斯·佩恩3》封面

■《NBA 2K11》销量超过500万套，与NBA续约


《NBA 2K12》中的60年代传奇——Jerry West

2K Sports宣布，自《NBA 2K11》2010年10月5日上市以来，在全球已经售出超过500万套，也使这款游戏成为2K Sports历史上最畅销的游戏，以及该系列13年来最受欢迎的NBA 2K作品。《NBA 2K11》发售以来还获得超过20个游戏奖项，其中包括14项“年度最佳体育游戏”奖。2K Sports已与NBA签订了为期数年的新合约，延续双方就NBA 2K系列游戏的长年合作关系。

月评

■社交游戏

如果你没有在Facebook上玩过《文明世界》（CIV World），至少也在新浪微博上接到过《微城市》的邀请。是的，当那些传统的大型游戏开发商和传统的门户网站都按捺不住的时候，我们或许真的可以说，社交游戏的时代来了。

上个月，在收购多家知名社交游戏品牌后，EA已经成为Facebook平台上的第二大社交游戏公司，紧随Zynga之后，后者已经提交了IPO申请。EA的增长得益于《The Sims Social》的推出，过去数周内，这款游戏成为Facebook上增速最快的游戏。但EA还有更多后手，前不久宣布收购《植物大战僵尸》开发商PopCap，显然对他们构筑社交游戏帝国的计划也有巨大帮助。

和雄心勃勃的EA相比，2K Games和它的《文明世界》还需要一些时间。经过超过22个月的开发，这款由席德·梅尔亲自指导制作并代言的“文明”系列游戏社交版终于在7月份面世。作为大型建设类游戏的硬核玩家，可能会觉得《文明世界》稍显简单，但游戏至少能吸引到更多的休闲玩家，这是社交游戏必要的一种平衡术。

不论那些传统的大型游戏玩家怎么想，比如这些游戏太简单、太快餐、太弱智，对厂商来说，不能回避的隐藏在社交游戏背后的滚滚商机。不管是通过游戏广告还是增值服务生存，社交游戏都能用相对低廉的开发费用和相对短的开发周期赚来更多的钱。到本期中旬刊截稿时，仟游软件也正在通过官方微博招聘Web/SNS游戏设计师。

Zynga已经拥有了2.7亿个活跃用户，这将是许多厂商的奋斗目标，社交游戏大有可为。P



《文明世界》相比许多Facebook游戏更有深度，但硬核玩家一定会觉得不够过瘾

PC/PS3/X360

NBA 2K12

■NBA 2K12■体育■Visual Concepts■2K Sports■2011年10月4日■江苏 防弹手柄



开发团队说，他们今年最想实现的是战术呼叫（Playcall）和战术的真实性

唯一竞争对手——NBA LIVE系列的偃旗息鼓，并没有让Visual Concepts对《NBA 2K12》放松要求

相反，制作组承诺本作相对于前作的进化，相当于《NBA 2K11》之于《NBA 2K10》的提升。PAX展会上游戏提供了试玩版，制作组在比赛系统的细节上确实做了大量的强化工作。

首先，也许是对前作的低位单打系统还不够满意，Visual Concepts在本作中又进行了一次推倒重做。在本作中的低位状态下，按下Xbox 360手柄上的Y键就能激活背靠动作，低位时的每一次脚步移动都让人感觉相当扎实，就像是在看直播一样。技术动作（尤其是涉及到腾空动作）的施展不再是靠按键去触发预录好的动作脚本，你可以让球员在做动作的过程中取消或改变目标。比如在开始投篮动作时，你可以中途变更为换手上篮，或吸引对方防守后将球传出去。

物理引擎也有所加强。相比前作，球不再是一个轻飘飘可以在任何情况下都被球员很好控制的物体，现在它更容易与环境和球员身体发生互动，因此一群壮汉争抢地板球时的混乱场面会变得相当常见。

本作还对AI球队进行了个性强化。比如小牛队在区域联防能力上要明显强于热火，电脑使用的热火三巨头一旦得不到玩家的有效限制，同样可以做到突破无敌和内外线全面开花。AI球队的战术开始根据玩家的行为有所变化，如果AI的首选战术被压制，那么它会尝试其它攻击选择。

今年恰逢联盟成立65周年，除了延续乔丹主题，制作组还加入了“NBA伟大时刻”模式，带领我们穿越时空长河，去体验NBA各个历史时期中呼风唤雨的传奇人物。这个堪称“超级传奇”的加强模式中将出现15位NBA代表性人物，以及他们曾主宰过的那些堪称史诗的经典大战。在体验这些伟大瞬间时，画面会根据年代关系，用噪点、杂波条纹、模糊等效果进行“做旧”处理。同时，3位穿越而来的解说员会用符合那一时期转播风格的语调和评述方式来还原历史氛围。这个模式强调的不是直播，而是回忆，解说词将涵盖球星们的整个职业生涯以及退役后的去向，还会穿插轶闻和典故——看来本作真要成为一部概括NBA历史的活字典了。P


卡尔·马龙经典的摸后脑暴扣


你能扮演“老张”挑战单场100分吗？


在“黑白”画面中体验Bill Russell无利不破的防守

头条新闻

■完美世界全球化战略发展硕果累累

近年来，中国网络游戏产业取得了飞速发展，成绩令人瞩目。其中国产游戏海外出口更是增速喜人，越来越多的中国网游企业开始涉足海外发展。据文化部发布的《2010网络游戏年度报告》显示，2010年国产游戏产品出口数量已经超过100款，海外市场收入将近2.3亿美元，较2009年翻了一倍多。进入2011年，这种发展势头得到延续，更多的国产游戏企业开始进军海外市场，还有部分游戏企业通过海外投资开始参与国际资本竞争。



完美世界董事长兼CEO池宇峰在2011Chinajoy高峰坛发言

作为中国的网络游戏开发商和运营商，全球化战略一直是完美世界坚持的基本战略。从2006年首款网游大作《完美世界》开始，完美世界做到了每款推出的游戏产品都成功出口海外。进入2011年，完美世界全球化进程依然保持高速发展的状态，连续4年处于行业领先。截止到2011年第二季度，完美世界已经有10多款游戏出口超过100个国家和地区，并陆续成立了北美、欧洲、日本等全资子公司。海外收入占整个中国游戏产业出口份额近4成，成为中国网游出口佼佼者。

除了传统的海外签约和自主运营，完美世界正在进行积极尝试，整合优质海外资源，搭建一个全新的国际化平台。2011年，完美世界继2010年的一系列收购举措后再次重拳出击，收购了北美知名开发商Cryptic Studios，进一步增强了公司的研发力量。此外，完美世界还成功举办了第二届“完美世界国际锦标赛”（PWIC），再次向全世界展示了公司强大的国际化影响力。该赛事获得了全球数十万玩家的大力支持，成为全球玩家沟通与交流的新文化平台。

对于完美世界来说，全球化的发展路线中，还有更大的发展空间在等待着去开拓。完美世界坚信中国的网游大作将会走遍全球每一个国家和地区，为全世界所有热爱游戏的朋友们带去无尽的快乐，中国的传统文化也将被全世界玩家所了解和熟悉。

■《笑傲江湖》首部同名漫画面世

近日，完美世界旗下尚在研究中的武侠网游《笑傲江湖》携手漫画团队，精心打造了游戏写实体漫画作品。根据《笑傲江湖》中著名人物故事改编的同名漫画短篇集第一部《风起》已率先面世，为玩家开启了一段鲜为人知的江湖篇章。

据悉，笑傲研发团队聘请了纵横中文网知名小说家操刀漫画的剧情创作，然后由漫画家绘制成短篇漫画集。无论是渴望成为大侠的男儿，还是向往江湖情缘的女孩，都将有对应的角色可以憧憬。《笑傲江湖》研发团队还透露，所有漫画剧情都将引入游戏之中，与游戏主线剧情相呼应，丰富游戏的剧情同时，更为玩家增添了些许乐趣。玩家不仅可以一饱眼福，亲睹各位江湖大侠的精彩身世历程，更可以在游戏中与他们同行，成就另一番江湖故事。



《笑傲江湖》首部漫画大作《风起》面世

最后，《笑傲江湖》研发团队表示：“随着漫画版《笑傲江湖》短篇集第一部《风起》的面世，后续还会有更多的精品漫画发布。”

月评

■漫画记忆

如果要问我对于儿时什么的印象最深，我一定会说：“游戏、电视和电脑！”如果一定要举出一个最具体、喜欢的，我觉得或许还是电视中动画片吧。其实喜欢的理由很简单——因为他没有和小朋友之间游戏的那种对胜利的渴求，也没有当年电脑游戏那种简陋的画面，因此动画片是我儿时最喜爱、最期盼的东西，没有之一。

说到这里，各位70与80后的同学们一定记得那时最流行的动画片吧，不管是《聪明的一休》《花仙子》还是《汤姆&杰瑞》《机器猫》《圣斗士星矢》，无一不是我们那个时候的最爱，而当时除了每天播出的动画片外，还有一种东西让我们同样兴奋，那就是这些动画片的实体漫画书——这在当年可是被无数老师恨得咬牙切齿没收了还会再买的玩意儿，因为古板守旧的老师们总是认为这些东西是拉下我们分数的罪魁祸首。

随着一天天的长大，我们逐渐不满足于漫画的更新速度，转而将视线转到日益发展的电子游戏上来。当然，那时的游戏无论是画面还是内容相比今天的游戏都显得十分青涩，甚至有的游戏为了吸引玩家，转而打出漫画改编的旗号，FC平台上的《北斗神拳》《圣斗士星矢》不知道吸引了多少当年的漫画死忠。

就在完美世界旗下的《笑傲江湖》宣布即将推出原创漫画的时候，我们仿佛又回到了那个似曾相识的童年。虽然现在对于漫画没有了那种迫切的冲动，但是听闻此消息，却又忍不住想去翻阅，这其中固然有对金庸这部小说的崇拜，更有儿时记忆中对于漫画的喜爱。即便是再过十年、二十年，我们对于漫画的喜爱，仍然不会消退，这或许就是弗洛伊德说的潜伏期来自外部世界给我们留下的深刻入骨的印象吧。P



当年火爆一时的漫画作品，后TV版被译成中文后风靡一时，同名游戏作品无数，时至今日，完美世界获得授权，这意味着《圣斗士星矢》网络版即将诞生

神鬼世界
●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档首测
●官方网站：http://sgsj.wanmei.com/

■河北 老鸭

《神鬼世界》宠物魂魄技能的选择

宠物魂魄的强大之处，已经被大家所共识。而且该系统最大的一个特点，就是可以用极小的代价，来将宠物的整体作战性能提升到一个很高的程度。换句话说，宠物魂魄系统是一个性价比非常高的系统。

锋利之刃——红魂

大家都知道，红色魂魄主要适用于物理攻击宠物，既然是强调了攻击的魂魄，那么它所具备的技能也必然会与攻击有关。

元素连击：这个技能的实际攻击效果与元素攻总和有关，所以实用性能比较大。此外这个技能说明上是“有几率触发”，据实测触发频率大约在40%左右。

冰之重击：一定概率造成10倍冰元素攻击，但由于不是具有CD时间的技能，所以在触发概率上，不是很高。大约在30%左右。

冰霜灼烧：冰元素的持续伤害技能，效果不是很明显。

体质反击：受到攻击时有一定机会反击目标，伤害值与宠物体质属性有关。这个技能的出现，也是造成如今体宠物被神话的一个重要标志。

急速：这个技能也是概率性提升攻击速度，实际效果不是很明显。

术法之能——蓝魂

蓝魂注重了魔法特性，所以说对于攻击等方面的技能并不是加持很好。所以此类魂魄技能应该是Buff为主。

专注：增加主人精神上限。这个技能算是比较实用性的被动技能了。增加精神上限，很大程度上说是提升了持续作战能力。对于诗舞者、大祭司、魔导师等高耗蓝职业来说，效果还是很明显的。

精神潜能：这个技能也是几率技能。增加自身精神与主人精神。但是实际效果不是很强悍，毕竟精神属性并非绝对重要属性值。

暗之辅助：增加主人的暗元素攻击。这个被动技能还是非常不错的，属于直接提升角色攻击力。而且在目前强调宠物元素攻击力的时代，你说这个技能的作用又将如何？

防御潜能：这个技能的强大之处，就是结合角色自身防御力，当受到攻击之后，按照百分比反弹给进攻目标。所以说，圣骑士拥有这样的一个技能，强大之处应该不用言表了。

破甲：降低双防御的技能效果，单纯从字面上理解是比较明显。但是一旦牵制到触发几率，就让这个技能显得有些苍白了。而且实际效果也不会很理想。

提升之力——黄魂

黄魂主要还是以被动技能为主，这种限制性原因也完全取决于黄魂的特性。

强力：增加力量百分比，实用性很强

法魂：增加魔法攻击，但与此同时降低了物理攻击。但不过对于专精一种攻击的宠物来说，效果还是非常明显的。但魔法攻击增加，也会让宠物频繁使用魔法技能，增加了MP消耗。

迅捷之躯：增加命中和回避，同时减少双防御。纯粹鸡肋技能，毫无用处，直接忽略掉吧。

冰灵：提升冰元素攻击。对于普通玩家来说，一般不太会重视元素抗性的添加，那么直接增加元素攻击属性，无异于大幅度增加攻击力。所以，你懂得！

冰元素穿透：这个技能是无视冰元素防御的被动技能，虽然是被动技能，但直接造成的攻击效果很明显。所以，也是非常强悍的技能之一。

坚强护盾：这个技能可有可无。吸收伤害的数值有上限，同时还有效果作用时间。具体实战效果不是太明显。



火元素之力



萌主人与强力战宠


少女挚爱——无敌萌宠



《神鬼世界》绝版Boss宠暗影之王

倚天屠龙记

●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://yt.wanmei.com/

■北京 万里江山

《倚天屠龙记》单人玩家的滋润生活

其实在《倚天屠龙记》里，单人免费玩家也是很轻松的，只要你要求不是那么高，照样可以轻松地赚钱，快乐地游戏。下面，我就给大家说一下我在倚天里过的滋润生活。

职业选择很重要，思想决定行动

前10级就不必说了，关键是从10级之后开始的。10级之后，玩家可以选择加入门派，进行职业的选择，这个时候很关键！选择门派，首先要明白自己玩游戏的定位。你是想称霸天下，还是想休闲娱乐。因为两种思想的不同，直接决定了你职业的选择。作为单人免费玩家来讲，加入门派的时候最好选能加血的职业，这样的话，可以减少消耗。其实玩了这么多游戏，只要是道具收费类游戏，奶妈的定位都比较尴尬，属于一个高不成低不就的职业。建议以后大家想PK，想杀人爽的，就不要选择奶妈职业。

虽然有传统网游的划分，但倚天里的职业又不能跟传统网游相对应，比如：倚天里法师职业同样可以抗怪——并且大多数时候比战士还能抗怪。战士和刺客属于外功近战系，法师和奶妈属于内功远程系。每个职业又细分为金木水火土5种天赋，每个职业只能修炼一个特定天赋的技能。作为单人免费玩家，我强烈推荐水奶，也就是3阵营的水系奶妈。

其实在游戏前期，尤其是20到40这段时间，打怪是相当费血的。因此如果没有加血技能的话，就必须花费大量的游戏币去购买血瓶，这在游戏中是一笔很大的开销，能省责省，在前期钱这么少的情况下，能省下卖血瓶的花费可以将花费更多的转移到砸装备的花费中。而且由于前期打Boss、做元兵入侵和侵略如火活动的时候，特别需要治疗系的玩家组队，因此水系的纯奶妈也是相当受欢迎的职业，大家都愿意与你组队。世界频道上比比皆是的喊话——“强力DPS4=1，奶妈速来”，难道你还看不出来么？

单人享受前30级的乐趣

既然是单人免费玩家的攻略，所以这块就不介绍家族的东西了，因此单人玩家也会少一些跑环任务所得的经验，而且由于不加入家族，所以也无法获得一些比较好的家族技能，每天一次的家族传承自然也拿不到。

10级时才会让你选择门派。建议刚进游戏没想好进什么门派的，10级前的属性点都攒着等转职的时候再点。倚天屠龙记第一个门槛就是30级，前后是两个比较明显的分水岭。30级之前没有群攻技能，只能依靠做任务和单体技能杀怪升级。不过此时的主线任务非常犀利，完全能够满足升级需求。

和其他有组织，有队伍的玩家不一样，单人免费玩家，最好从10级开始就把追击任务中能接的任务先都接了，然后在打各种列传任务的时候，顺带就把追击任务给做了，可以以最节省时间的方式，获得更多的经验。这些经验在高端玩家看来，是耽误他们升级速度的，但是对于我们这类纯粹的散人来说，那可是升级的东西！

29级之前，没什么好说的，完全可以按照主线任务走。创建角色之后，点击出生地旁边的NPC进行主线任务。从1级到28级的主线任务完全就是自动寻路找NPC对话，其中有几个杀怪的任务，因为开区时人多，建议组上身边的人一起杀，杀够后退组继续任务。倚天里组队设置是默认同意的，所以不要怕组不到队伍。再者说了，虽然是单人玩家，但是游戏内起码的交流和互动还是必不可少的，否则玩着就没乐趣了，说不定我们还能通过组队，结束自己在游戏内纯粹的散人状态，找到一个家族，进入大集体。

单人玩家的赚钱和冲级之路



别具风情的玉门关



传说中的肉山大魔王



人物属性面板

在倚天中，钱相当重要，经常会出现钱不够花的情况。选了水系奶妈之后，这种情况会稍微好一些。不过到27级之后，由于任务处于能接不能交的状态，所以27级到30级这个过程就会变得比较困难。如果加入家族之中，这种情况会相对好很多，因为有环任务可以做，而且有家族传承可以直接获得大量经验值。但是由于这是单人免费玩家的攻略，因此，只能忽略这一点，这个时候单人玩家就只能靠每日的龙行任务，追击任务和日常任务来获得经验。

值得一提的是，由于在倚天屠龙中可以选择正在打怪的玩家点击鼠标右键来加入别的玩家队伍来打怪，因此刷怪就会变得比较简单。也可用此方法来做龙行，日常和追缉任务。那种打500个怪的日常任务可以与追缉任务一起做。最好就是每打完一次追缉任务的时候就立即又接一次追缉任务，缺点是无法挂机，只能一直守着自己的角色在游戏中不停的刷新追缉任务。有点无聊，不过可以保证在一次日常任务中获得最多的经验值。龙行任务可以刷新三次。每次可以接10个任务，根据每次任务完成的时间以及打怪的数量来给经验值。

到30级之后，系统的主线任务会引导你前去跑商。所以30级之前赚钱的方式要通过摆摊来获得。由于不做家族任务，所以各种环任务材料对你来说便没有用了，可以大量的甩卖。在第一时间内霸占最佳的摆摊位置！倚天里摆摊是没有专门区域的，摊位的位置直接决定了你出货量的多少。人都有一个惯性思维，在差不多的价格下，会优先选择距离自己近的，即便没选择你，那你位置有利，逛你摊位的人绝对会最多。刷怪出的炼化材料可以直接卖店，套取金钱。焦尾琴系列和棋经系列，以及龙行任务获取的五行令牌，就是你赚取金子的最佳利器。

装备不用太高，跑商必须要做

建议在30级前，先别急着开始强化和炼化自己的装备。可以先用已有的钱来学习采集和生产技能。然后在升级这段时间，尽量的多采集多生产，特别是做出一些换声望，和增加防御的物品来，换声望的物品交够一定数量之后，NPC会出售或者赠与玩家一些蓝色装备。价格便宜，建议等到元魂开启之后，可以多买几件蓝色装备来吃掉以增加自身装备的属性。另外自己生产的装备自己也是可以通过元魂来吃掉的。

有空的话，可以去Boss的刷新点去看看，在的话就打之，会掉12格包裹和装备。这对于不加入家族的玩家来说挺重要的，因为个人仓库的空间实在是有限，自己多带几个包裹，可以多拿一些东西。不过值得提醒的是，要去找级别比你低的Boss去打，高等级和同等级对你来说，都比较困难，而且以我们散人玩家的实力，是无法与那些中高端的玩家较劲的。

30级之后开启跑商，跑商有技巧，就是低进高出。见到一个物品后面的字是个“低”或“底”的时候，就可以入手这件货物，把货物运到目的地之后，先查看该物品的价格状态是否是“高”或“顶”，如果不是，就等一会，每1分半钟刷新一次价格。注意看字后面的箭头方向。向下，就说明物价会向下跌，向上就说明物价会往上涨。等物价涨到“高”或“顶”的时候再卖掉，才能保证你这一趟的跑商赚到了最大的利润。抬价和砍价请适当利用，如果成功的抬价或者砍价，那你的利润就大多了。如果见到有紫色物品，别管他在什么价格，尽量以最快的速度抢购，然后到达目的地在最高的时候卖出，一次能挣10金以上。

挣到的跑商的钱，除了可以用来升级马车，还可以在行商处直接提取现金出来用。个人建议这时候再开始强化和炼化自己的装备。尽量把自己的装备的防御堆高，内外防御尽量平衡。如果平衡不了，那就优先选择一种，起码保证你能够顺利的进入地宫，杀对应类型的怪物不破防。这样做方便单人在地宫副本刷精英怪，只要做到可以自己一个人在副本刷精英怪而不掉血，那升级便将是很快的一件事。可以接追缉任务来升级，打精英怪的追缉任务给的经验很高。当然，跟其他的玩家组队打的话，升级的速度会更快。地宫怪物血多，防高，攻击高，一个人打其实很浪费时间，如果能混到队伍，还是推荐混队去吧。

单人玩家的升级之路，我才刚刚开始。50级只是起点，远非终点。欢迎各位玩家来紫禁之巅，我在这里恭候各位的大驾。



官方的新手指引



元魂成长技能



元魂技能的计算方法



元魂悬浮


自己的珍品，怀念当初的PK测试

武林外传

●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://wulin2.wanmei.com/

■北京 流烟

《武林外传》爱在成长时

我叫藏，前任魔族圣子，曾经是族中的希望之星，据说在我降生的那一刻，暮光城这片荒凉的土地一片生机焕然。然而，六岁的洗礼，能力的苏醒，终成噩梦，从尊贵的圣子到被放逐废物。

诞生

在我最落魄的时候，我遇见了我生命中的天使！那是一个恍如不小心坠入凡尘的仙子——幽若，美得不食人间烟火，圣洁的让人不起任何杂念。

她救了我，也带我走进了人族繁华广袤的土地。直到见到上代医仙才发现，原来这个美丽的女子竟然是拥有无上崇高地位，天朝四系十二守护天神医系的传承者。曾经作为圣子的我，明白这个身份所包含的责任和义务。

可我是一个废物，辜负了祭祀爷爷的期望，祭祀爷爷失望的眼神，和族人的鄙夷，成为我挥之不去的噩梦。废物，我是魔族千万年来唯一的废物，骁勇善战的魔族从未有过像我这样没有用的废物。

千万年来，魔族的子民都拥有强大的能力！不管是召唤战魂，还是变身狼人狐女，每一个都英勇善战。祭祀爷爷说："藏，我们是伟大的魔神大人眷顾的种族，我们天生是战斗的王者。藏，你带着天兆出生，你是魔神大人的使者，在这次圣战中，你会带着我们魔族走向辉煌的。"

可是，最终忙完辜负了族人和祭祀爷爷的期望。我是千万年来魔族唯一的废物，也是一个变异的怪物。我无法变身，也无法召唤出三战魂，圣水的洗涤，能力的释放，一种魔族从未有过的法阵悄然绽放，一株弱小的翠绿藤蔓出现在星阵中。很久以后遇见幽若才知道，那叫六芒星阵，可以召唤一切能量的星阵。

植物，在族人的眼中是那么弱小。如果它能像像变异的战魂像刃一样是狮身，或者像江一样战魂附身，或是冥一样召唤雷神，我依旧会受到族人的尊敬。依然会是魔族的圣子！可是偏偏是最无能的植物，而且还是藤蔓。

面对着幽若天使般的容颜和纯净的眼神，她毫无质疑的信任，我暗暗发誓一定要变强。为了变强，我无数次的置于生死边缘。看着我受伤，幽若总是很伤心的哭泣，当我召唤出辉煌之花的时候，幽若比她自己练成绝世技能还要开心。上代医系三神在教幽若的时候不再避开我。似乎有意无意的指点我一些。

欢乐的时光总是短暂的，上天似乎听不到我的祈求，幽若最终还是履行她的责任，天朝一纸圣旨，幽若不得不踏上一条危险未知的路。菲雪公主的失踪，边疆传现修罗的踪迹。寻找菲雪公主，打探修罗情报，这个艰巨的任务落在了幽若柔弱的肩膀上。在屡屡寻不获的情况下，幽若决定铤而走险，夜探修罗军营。肃杀弥漫，寂静中我的心开始疼痛，一种彻骨的寒意漫延，脑中一片空白，我下意识开始往修罗军营奔跑，没想到她真的出事了。抱着渐渐冰冷的娇躯，我心如死灰。辉煌之花那巨目中流下一滴清泪。回来吧，我的幽若……

此时阵中六芒闪，生机现，轮回转……

重生

逆转轮回之力的出现，幽若的复生，我找到了一条属于我的路。魔族千万年来从来没有辅助系的能量。此时千年圣战的临近，修罗族加快了他们的侵略步伐。常年的南征北站，我逐渐开始熟悉体内的能力，能使用我体内那特殊神秘的能量，有种掌控一切生物的感觉。我的进步赢得了医系3神的认可。医系3神开始倾囊相授。我知道，3神态度的转变，和幽若密不可分。

千年圣战终于爆发了，各族应运而生的圣子，纷纷出现在烽火战场上，再见江，冥，刃儿时的不满已经放开，面对族人不解的眼神。不再有不甘心，不再有对抛弃的怨愤，微笑而过。他们属于魔族的将领，而我和幽若则是天朝的大帅。


魔族的希望


魔族新秀藏


圣地


为了魔族

藏，只为一个人而生，为一个人死，那就是幽若，我的女神。

战场上不断的有人受伤，不断的有人死亡。长时间的战斗，所有将士的体能都达到了临界点。而修罗族的士兵源源不断的涌入战场，幽若疲惫不堪，圣洁完美的脸庞上，满是无奈的忧伤，战场上的医生实在太少，幽若的压力谁能了解？

幽若说，一场战争的胜利，不仅在于将士的战力的强大，更在于医生背后的坚强，哪方的医生能坚持到最后，那么胜利就一定属于哪方。而我的生来的使命就是协助各位取得圣战的胜利，这是我的责任，也是我的义务，哪怕是以生命为代价，我都会实现的。

伟大的生命之源出现吧，绽放你的光辉，娇艳的辉煌之花，绽开吧，流淌吧，圣洁的涤尘之泉，洗涤一切暗黑的存在吧。六芒星阵光华绽放，肉眼可见能量慢慢开始朝六芒星阵中汇聚！光芒散尽，神圣不可侵犯的生命圣泉、洗涤神泉和神佑之柱出现在战场中央，散发出柔和的光芒，娇艳的辉煌之花欢快的跳动着。所有将士回复到战前的最佳状态！

"天啊，那是圣泉，天神也在帮助我们，胜利是属于我们的。冲啊，杀死前面可恶的侵略者。"看到战场中央不停回复着体力和能量的圣泉。将士们一片亢奋，奋勇杀敌，修罗士兵大片大片的倒下，在我们的努力下，修罗开始溃败，我们视乎看到了胜利的曙光。

正当我们以为将要取得胜利的时候，战况突变，修罗族出现了一批新的勇士，"这是什么怪物，竟然可以免疫我们战士的一切攻击？我们的能量甚至无法攻破他们的无敌强盛状态。"战况瞬间被逆转了，人魔联军开始出现大面积的伤亡，但我却一直找不到破敌之法，所有人开始绝望。

"藏，请你替我带领天朝取得胜利，好好活下去。"说罢，幽若义无反顾的深入敌军深处。空中翩然起舞的身影宛如月仙别离人间，淡漠生死的决然，一片片能量凝聚的花瓣唯美伤感。

"不，幽若！"看着幽若最终体力不支被修罗凶残的践踏在地，撕心裂肺的疼痛，血红的泪无声的留下。幽若，你怎么可以再一次离我而去，我绝不会负你所托，就算死，我也会完成的。

绝望，眼看挚爱丧生在眼前的无奈，痛失所爱的心痛。最终顿悟，淡绿色的迷雾以我为中心开始蔓延在战场中，绿雾所经之处，所有无敌强盛状态破除。

"英勇的魔族勇士们，你们就这样放弃吗？你们是否记得我们魔族千年来的耻辱？今天我们还要将这耻辱继续下去吗？他是我们的前圣子——藏。一个曾经被我们认为的废物都可以战斗，都没有放弃，我亲爱族人们，我们能放弃吗？战斗吧，一雪前耻，夺回我们的圣物"江率领魔族众将势如破竹般冲进敌群当中。

"英勇的天朝勇士们，我们能辜负幽若仙子用生命换来的机会吗？我们美丽的仙子为了我们天朝葬身在修罗的铁蹄之下，勇士们，为了幽若仙子，为了天朝，为了我们的家园，拿起你们的武器跟我杀回去，把该死的修罗打回去。"剑圣之子朝月亦带领着天朝将士锐不可当的奋起杀敌！

"幽若，你看到了吗？我们在为你报仇。胜利一定会属于我们的。"过渡地召唤用光了我的体力，趴在地上，我似乎听到幽若清脆的呢喃："藏，我的守护神，谢谢你，你终于成神，谢谢你的守护，请你一定要好好活下去"……

完结

圣战以人魔联军惨胜结束，鉴于江、冥、刃和我在圣战中出色表现以及史上绝无仅有的能力，于是赐予我们与人族12守护神，魔族两神魔同等地位。赐号帝江、玄冥、烈刃和地藏！

世人传说地藏是大地的信徒，拥有掌控魔界生物的能量，亦擅长诅咒敌人及增幅战力，是战争中不可或缺的力量。其所召唤的图腾有攻击、诅咒、祝福，能发挥不同的功能，并且能得到召唤者的属性传承。地藏对图腾的操控匪夷所思，不但能增强图腾的各种能力，增加图腾的数量，还能让图腾释放自爆等能力，而其本身也有着令人恐惧的法术，尤以能破除敌人的破灭之雾令人忌惮。故地藏是战友的坚强后盾，是影响战局的关键，尤其是阵地战之中，他将是战场之神。


战斗即将打响


全新魔族职业逆袭江湖


烽烟遗迹新地图



修炼系统震撼江湖


《武林外传》玩法多变，趣味十足

头条新闻

■《梦想世界》全新玩法倾“潮”来袭


多人合作，打怪不累

多益网络近日宣布，《梦想世界》即将推出全新玩法。据项目制作人介绍，《梦想世界》的全新玩法包括了特大海图探险玩法、“三十六计”玩法、阵营对抗玩法以及随机迷宫玩法。特大海图探险可以让玩家搜集天下奇珍异宝，自由的海上贸易，刺激的军舰对战，融合不同的乐趣，成就属于每个玩家的大航海时代；“三十六计”玩法在摇骰子之间，便可占地占城池，运用妙计对付其他玩家，体验一下富甲天下的快感，轻松又益智；阵营对抗玩法结合了时下流行的DotA回合制对战模式，别具风味；随机迷宫玩法推陈出新，适合喜欢挑战的新新人类，里外两层的迷宫更多变化，还增加了寻宝过程中得各种奇遇。

■《神武》十月新版本上线


宠物和坐骑一直是玩家的好伙伴

近日，多益网络透露《神武》将于10月中上线新版本，其中更新了大量内容，包括大家非常关心的新地图、新宠物、新坐骑法术，还有全新庭院玩法、怪物图鉴玩法以及新头像等等。

多益网络表示：“一直以来，《神武》宠物系统是大家最喜欢的玩法之一，这回我们增加了全新的宠物地图——水帘洞、神弃平原的开放，不仅揭开了神秘的边境要地的面纱，也放出了六种全新的神奇宠物。这些宠物有的长得很憨厚，性格却是古灵精怪，有的看起来似乎“弱不禁风”，却拥有了十分了得的技能，是战斗的好帮手。而前面推出的坐骑系统，无论是其拉风的外形还是养成过程中的乐趣，均好评如潮，因此我们这次还将推出一种全新的坐骑。”

■iPhone新游《坦克部队》深受玩家欢迎



iPhone上的优秀中文游戏越来越多了

多益网络近日宣布，旗下的iPhone新游《坦克部队》自今年8月登陆App Store以来，在短时间内就聚集了超高人气，火速攀升至游戏排行榜第二位。

据记者了解，作为纪念经典的游戏新作，《坦克部队》的表现出色。不仅提供点击屏幕、虚拟摇杆和重力感应三种操控选择，满足不同玩家操作需求。在游戏中还拥有技能导入系统，可以提供被动和主动技能让玩家自主装备，技能战术多变，而且玩家可以根据自己的特点选择不同的战斗模式。配合游戏震撼的特效画面，驾驶坦克，面对众多敌人的凶猛进犯，与敌人进行周旋，不时利用甩尾打击对手，保卫基地的感觉让人意犹未尽。

月评

■ 游戏的变化

手机可以说是现在变化最快的电子产品了，从苹果的iPhone席卷了国内市场后，安卓系统便如同雨后春笋般出现，而传统老牌的手机厂商却面临着极大的挑战，不是有那么句玩笑么：“苹果说我App多，诺基亚说我抗摔；苹果说我屏幕华丽，诺基亚说我扛摔；苹果说我设计优雅，诺基亚说我扛摔；苹果说我滚动流畅，诺基亚说我扛摔。苹果一激动把iPhone摔地上了，诺基亚说你看摔坏了吧！”

然而就在最近，小米手机却突然成为人们关注的重点。或许是标称的双核高配与超低的价位吸引了人们的眼球——你要知道在时下这个中端手机动辄就要2000+大洋的今天，1699的价格可以吸引绝大部分手机用户，更何况在宣传中，小米手机的性能不输于现在任何一款高端机。虽然小米手机目前已经预订已经到了30W，但不记名预订缺少让人信服的必要数据。

游戏的变化也同样不例外，从最初的单平台，到现在的多平台；从最初的单一玩法，到现在多玩法并重；从最初的单调画面，到现在的细腻唯美的画面。游戏每时每刻也在发生着变化。而从PC过度到手机，也是游戏的一大进步，这种进步，在很大程度上得益于苹果iPhone的出现。时至今日，但凡单机平台上一些有意思的游戏，都会出现iPhone或安卓版本。多益网络的《坦克部队》从画面上来看，可以算的上精美，而且复制了当年FC平台的坦克大战理念，确实有让玩家下载的冲动。不过倘若在此基础上，多一些新玩法和新内容，相信会让有更多的玩家有进入游戏体验的感觉。P



和当年的《坦克大战》有几分相似，画面更加精美，就是不知道耐玩度如何

梦想世界

●制作：多益网络 ●运营：多益网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■北京 醉羽听月

《梦想世界》儒家法师招式分析

《梦想世界》共有11大流派，其中包括6大武器流派和5大法术流派，这些流派的招式共有409种之多。儒家流派是5大法术流派之一，在《梦想世界》11大流派里具有争议的职业，但也正是这种争议性，让法师独步江湖，别具一格。今天笔者为大家指点迷津，介绍儒家法师的招式特点。

低级招式

青出于蓝：连续攻击目标2次，只能在当前气血超过气血上限的50%时才能使用。

克己复礼：只能对自己使用，恢复较多气血。虽然有点平庸，但是平时做剧情任务比较实用，配合和为贵效果使用更佳。

灵气决：在法术作用回合内每回合恢复一定量的气血，点满最大人数至3。

去糟存精：命中则吸取目标魔法，恢复自身魔法。命中率不受魅力影响，没魔法的时候就用这招。

中级招式

止戈为武：不受魅力影响的封印招式，使目标不能使用任何技能；同时自身也不能使用任何攻击、封印、减益法术。对战士和法师命中率+5%。

和为贵：不受魅力影响的封印招式，使目标不能使用任何技能；同时自身也不能使用任何攻击、封印、减益法术。对战士和法师命中率+5%。

入世为仁：无消耗攒点招式，抗性很不错，与“智者乐水”抗性互补。

智者乐水：无消耗攒点招式，在“雨”环境中伤害增加10%，抗性很不错，与“入世为仁”抗性互补。

仁者乐山：施展使目标在法术作用回合内每回合恢复一定量的魔法和力道；在“林”环境中恢复效果增强20%、持续回合+1；

中庸为道：抗普通抗性40，很多战士大多用的都是普通招，抗他们死死的。对于用“后发制人”招的战士，出手这招是最好的选择。

高级招式

仁以治国：儒法群攻招式中，这一个招式是最好的。

天道有常：儒家法师的拼命招式，最高的速率。使自己“先发制人”。

非礼勿动：很好的招式，无视魅力影响。命中则使目标在效果持续时每回合攻击战场内任一单位，同时施法者也不能使用任何攻击、封印、减益法术。

仁至义尽：完全耗尽自己力道值和法力值来恢复目标的气血，施展后下回合不能使用物理和法术技能。

不欲勿施：儒唯一的救人招式，装上是必须的。

天人合一：完美的抗性与威力。唯一不足就是50的速率。

百级招式

如雷贯耳：命中目标后有一定概率使其被击晕而不能执行任何动作。很华丽而实用的招式，使用后，对手会被你气晕的。

玉石俱焚：可以媲美“邪王咒”，扣血不多，但是扣敌人血量确是很多。按双方当前气血对比，对其额外造成不受灵力、法术抗性及抗法修炼等级影响的伤害；同时自己扣除相应的气血。

总结

“上得来终觉浅，绝知此事要躬行”。好的招式，也要自己在实战中使用，不然都只是纸上谈兵。招式相生相克，互相牵制，招式的灵活使用不能靠死记硬背，需要在游戏中多加探索，更要把握丰富的战斗方式，不要让对手猜到你使用什么招。


护腕是优秀儒法必备


仁义治国，别小看儒的战斗力



儒的回复能力不如佛


术儒坐骑技能

梦想世界
●制作：多益网络 ●运营：多益网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演网络 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 亢龙无悔

《梦想世界》古代遗迹大冒险

自《梦想世界》推出金字塔迷宫以来，寻宝冒险活动开始风靡梦想大陆，之后还迎来了加强版的迷宫秦皇陵、吸血古堡。从古埃及穿梭到中国秦朝再到欧洲中世纪，《梦想世界》场景跨越古今。里面的迷宫有什么特色？究竟有哪些奇珍异宝让大家都趋之若骛？今天笔者就带领大家走进迷宫的世界，穿梭于新旧迷宫的奇妙探险。

玩法介绍：

迷宫探险开始前要以入场券获得开启法老王金字塔的密钥，当然只有“时空之轮”才能办到。而秦皇陵的迷宫轮子，你还可以用金字塔迷宫的1000点迷宫声望来换取。

要获得“时空之轮”方法有很多，用“迷宫调查委任状”兑换是其中一个好办法。只要拿它到冒险家行会的“司空明”就能兑换“时空之轮”。当然，一张迷宫调查委任状只能兑换一个“时空之轮”。50级以上的VIP玩家在每天完美完成20次职业任务后就有一定几率获得委任状，其他活动比如“梦境寻宝”中也能获得。

活动条件：5人组满队，并且队长持有道具“时空之轮”；队伍中所有玩家都在收益时间内。金字塔迷宫进入等级为50级，秦皇陵迷宫进入等级为80级。

相关NPC：“风无痕”换取高级探险手札（探险手札可以记录迷宫中发现的宝藏信息）。将记录了宝藏信息的探险手札交回给冒险行会的路小飞可以获得相应奖励。

迷宫探险必备用具

进入迷宫以后，大家就可以各自暂离队伍，进行寻宝啦。但是需要注意的是，千万不要点离开队伍，这样将被直接传送出迷宫。连宝物的面都还没见到，就被踢出去，太得不偿失了。如今在迷宫中你将自动获得一些探险必备用具，搞清楚他们的用途，会让你的探险旅程事半功倍：

探险手札：探险手札可以记录迷宫中发现的宝藏信息。普通探险手札可以记录5条宝藏信息；高级探险手札可以记录10条宝藏信息。将记录了宝藏信息的探险手札交回给冒险行会的路小飞可以获得相应奖励。

传感器X型：传感器X型的作用主要有两个。一是记录传送点坐标，而且可以把传送点改成方便自己记忆的名称，在任何时候使用后玩家可以回到记录的坐标处；二是将队友呼叫到自己身边。

旅行小背包：旅行小背包仅可以存放迷宫中发现的宝物。一共有9个小格子，但通常来说在迷宫中都能发现不止9个的宝物，所以最好身上多留几个空位。

金字塔迷宫特色玩法

金字塔迷宫顾名思义是埃及法老的陵墓，所以宝物都是古埃及的精品，当迷宫探索度较高时还将遭遇最终Boss阿努比斯，挑战这个传说中的死神。

迷宫中存在许多小兵，有的是明雷，有的是暗雷，都比较容易杀死，战士法师1回合就够了，术士2回合也足够。如果不想打，躲开也是可以的……

有时候会碰到一些和小怪有明显差异的怪物，名字一看就知道非等闲之辈，比如“受法老诅咒的幽灵”“娜芙提提”……如果碰到这些怪物，就立刻使用传感器X型，把队友呼唤至身边，共同战斗。一般来说都不是很困难，逐个消灭即可。打完之后，所有队员都有可能获得聪灵果、荣誉之玉及抵用金等奖励，有的时候怪物消失后还会留下一个金箱子，这个便是队长的福利了（因为其他队员肯定来不及暂离队伍然后点击，不过“时空之轮”是队长的，当然也要有特别的待遇才行。）

还有一种特殊的怪物，名字叫“无色的幽灵”，只要把所有的泡泡都打成狂暴状态的颜色就可以了。具体可以让每个人负责自己前面的泡泡，宝宝防御，一


奸臣赵高非等闲之辈


金子塔终极Boss阿努比斯


迷宫探险，刺激挑战


秦皇陵迷宫的长城场景

回合打一下，用不了几个回合便可。需要注意的是，千万别让连击宝宝去打，否则刚好打过了颜色，可能就要导致灭队了，毕竟面对的都是狂暴状态的怪物。建议开地阵或者云阵。

迷宫有时还会遇到熄灭的火炬，把所有的火炬点燃，然后找老头便可以打开暗门。这个任务很考验配合，因为火炬在三分钟后便会熄灭，笔者的建议是所有的队员分头找火炬，每个人用自己的传感器可以记录2个火炬位置，然后一个人记录下老头的位置。队长一声令下，3个队员用传感器点燃火炬之后，一个人到老头那里呼唤队友即可。

玩家每次进入的迷宫，都和上一次进入的迷宫地形不同；但迷宫的传送点是固定的，总共2层，每层25间房子；但是你可能会从1层1室被传送到1层10室，又再传送回1层4室。建议自己找个本子记录下房间，避免重复。因为我们的目标是找遍所有的宝物，所以最好每个屋子都走一遍，进行地毯式的搜索。

迷宫内的宝藏大多数都藏在宝箱里，宝箱有金、银、铜三种类型，自然是金宝箱里的宝物最好，银的次之，铜的里面偶尔会有优质奇香果之类的实物奖励。遇到宝物可以直接拿走，放在旅行小背包里。迷宫中出现的宝藏种类，跟每个队员的“迷宫探险进度”相关，而这个进度值的上限受到每个角色等级的影响。玩家等级越高，其迷宫探险进度值的上限值越高，从而方便提高迷宫进度，发现更珍稀的宝藏。

秦皇陵迷宫篇

探秘了木乃伊，我们接着穿越秦朝，揭开秦始皇陵墓的秘密。这里不仅有长城般的迷宫场景，还有很多春秋战国时期的名臣猛将，他们中有辅助秦始皇统一6国的政治家李斯，战国四大名将王翦、白起、廉颇、李牧，还有指鹿为马的赵高等奸臣佞臣……

先简单介绍下迷宫的地图，目前是2层，一层25个房子。每个房子有2个，3个甚至4个传送点。金字塔迷宫的怪物难度一般，也就打Boss比较难，但是基本没有危险。而加强版的秦皇陵迷宫，则将怪物等级提高了一个档次。四处游荡的小怪没有什么特别的，而精英类的怪物难度就明显跟金字塔的Boss同一等级了，他们会携带阵法出战，使用的全部是《梦想世界》中抗性非常优秀的高级招式。物理攻击对他们的伤害会受到很大的限制，虽然算不上危险，但需要每位队员都认真应战。精英怪物已然如此，真正的Boss更是难上加难。

前面已经说过，秦皇陵迷宫中有很多春秋战国时期的名臣猛将，当然，还有备受期待的可以幻化成龙形的秦始皇。终极Boss暂时还没有人遇到（笔者推测难度非同一般，遇到了也未必敢挑战），不过王贲、徐福之流笔者也打出了一些经验。

王贲是王翦之子，在秦皇陵迷宫中他的造型是一个霹雳火战士，手持金色宝刀，护卫则是一群副本死士。他的攻击非常高，会使用2个招式：遮天蔽日，以及特技招式黄龙之怒。遮天蔽日可以打每个目标1000+血以上，必然是我们首先除掉的对象，黄龙之怒则更为恐怖，攻击7个目标，并且会使被攻击的对象属性下降2回合。幸运的是小怪的攻击明显不足，人物可以直接忽略掉，保护好宠物就可以了。

徐福则是一个法师造型，携带童男童女（不会是去海外求仙丹的吧？）上阵。可爱的小女孩会使用100级招式庄严正信的，战士会比较倒霉。在这里，如果不提前杀童男童女的话，他们可是会自爆的，至于先杀什么，自然是辅助超强的童女了。解决掉了小怪，剩下一个主群殴即可。

高等级的迷宫奖励自然也是不菲的，秦皇陵迷宫中共有151件宝物，你可以把它们记录到宝物收藏册中，一方面可以用来炫耀，另一方面也可以用来瞻仰我国古代博大精深的各种艺术。据说集齐所有宝物会有神秘大礼，具体是什么就不得而知，但值得期待的是，当迷宫探索度达到高级时，你有机会获得可爱的小精灵“蓝龙阿布”。这个新造型的小精灵，可以帮你“训宠”，拥有它以后，在战斗中你就能额外多召唤一只召唤兽。P


秦皇陵迷宫中的王翦


无色的幽灵和它的泡泡团伙


小怪单人也很容易搞定


小心被诅咒


徐福和童男童女

头条新闻

■《鹿鼎记之步步惊心》9月19日正式公测

搜狐旗下的穿越武侠网游《鹿鼎记之步步惊心》已于9月19日正式公测，该作由搜狐畅游与唐人影视携手打造，《步步惊心》电视剧导演李国立、编剧王莉芝、主演吴奇隆、刘诗诗等原班人马参与研发。作为游戏核心理念“无限世界”下的首个江湖，《鹿鼎记之步步惊心》全景还原《步步惊心》“九龙夺嫡”、“时空穿越”、“拯救若曦”等动人剧情，而上百种趣味游戏和首个3D江湖社区的加入，也让游戏更易上手。


《步步惊心》的动人剧情在游戏中全景呈现

■《刀剑英雄》新版本即将更新

搜狐畅游近日宣布，旗下运营的竞技网游《刀剑英雄》将在11月进行全面更新，迎来重大变革！据记者了解，此次更新的最大亮点就是增加了一个新的职业——武尊。全新的招式、华丽的技能绝对是热血男人的PK首选！同时在遥远的边陲，一群不明身份的人还悄悄建立起一个神秘主城，究竟是何人盘踞在此，江湖中又要经历一场怎样的血雨腥风？这一切尽在刀剑新篇章！


长枪破世身如影，刀光剑影未曾歇

■《九鼎传说》新章开启

搜狐畅游旗下自主研发运营的2D武侠网游《九鼎传说》近日宣布将开放新内容——《百战英殇之转生前传》。据悉，《九鼎传说》是一款以上古神话为题材，PK为主题的大型多人在线网络游戏。古典粗犷的游戏画面，风情万种的九州画卷，构建了九鼎遗失后魔物横行，人、蛮、妖、羽、仙、鲛等无数生灵轮番登场的上古世界。

本次更新的《九鼎传说》新篇章《百战英殇之转生前传》历经数次修改、多次推翻既定方案，此次更新不仅对游戏任务进行了大幅修改，还增加了诸如团队竞技、武林争霸、日常比武等内容，更是开辟了“一水隔天”多人战场。

■《天龙八部3》将于10月20日公测

搜狐畅游近日宣布，旗下的武侠网游大作《天龙八部3》将于10月20日迎来正式公测！据悉，《天龙八部3》的独创体系“天外江湖”开启“第二代网游开发模式”，这也带领玩家开始多个独立世界自由穿梭的奇妙旅程——“技能插槽”系统、全新PVE、PVP副本，襄助玩家“破尽天下武学”，完成境界飞升；此外，三大主城的重建、HDR渲染技术、实时天气模拟系统以及动态草仿真架设，将为玩家打造真实的武侠世界。该项目策划向我们表示：“我们在设定《天龙八部3》天外江湖的整体世界观时，采用了沙盘架构。所谓沙盘，就是自由，玩家想做什么做什么，不再被游戏设定束缚。”


每个国人心中都有一个武侠梦

活动

■《天龙八部3》公测有奖活动

《天龙八部3》是搜狐畅游继《天龙八部2》之后又一全新力作，已于9月22日开启内测，并将于10月盛大公测。游戏主张自由和张扬，将提供给玩家一种颠覆传统武侠，不受束缚的后武侠体验，《天龙八部3》除去常见新增内容外，从底层架构到游戏画面，从武学体系到大世界观，均进行全新制作，其中，“天外江湖”理念是《天龙八部3》核心体系之一。

继“天外江湖”后，《天龙八部3》又正式公布了第二个重要体系——天下五绝。玩家将会遇到金庸原著中惊鸿一瞥的宗师级人物，他们分别是：逍遥派掌门人无崖子，少林高手扫地僧，《九阴真经》作者黄裳，剑魔独孤求败，越女剑阿青。五绝将根据自身性格的不同，赋予玩家不同的“五绝”属性。

那么，你会首选那位高人去指点你的五绝技能属性呢？

A、逍遥派掌门人无崖子

B、少林高手扫地僧

C、《九阴真经》作者黄裳

D、剑魔独孤求败

E、越女剑阿青。

活动参与方法：请将活动答案发送到邮箱Sky@popsoft.com.cn

活动截止日期：2011年10月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、Email、手机（或一个有效地联系方式）。获奖玩家名单将在2011年12月中旬刊杂志上公布。

奖品设置：

活动参与奖：3份，奖品为《天龙八部3》神秘专属周边。

附8月中旬刊搜狐有奖问答中奖名单：

天津 董宁

河北 龚哲元

湖南 孙杰睿

四川 赵青

福建 李汉宸



鹿鼎记

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■四川 阿鱼

《鹿鼎记》克敌制胜之天赋绝学

昆明城内的水上擂台上，两名猛将正在比拼武艺。只见二人你一招“泣血斧”，我一招“盘筋斩”，你来我往，煞是好看。约莫一炷香的功夫，胜负已分。

“怎么可能？”失败的猛将甚为恼怒。

“再来再来！”

“再来你也是‘孔夫子搬家——尽是书（输）’！”获胜的猛将微笑着说道。

“怎么会这样？”失败的猛将一脸的迷惑与不解，“我俩等级、技能、装备、宝石、宠物伙伴都相差无几，甚至连操作手法都雷同，为何我屡次完败在你手中？”

“呵呵！”胜利一方的猛将傲然一笑，“因为天赋绝学我学了，而你则没学！”

天赋系统简介

猛将口中提到的天赋，在《鹿鼎记》中的全称为天赋要诀，是增强职业技能威力、同时还能让玩家领悟出天赋技能的超强绝学。打开技能栏（快捷键N），进入职业技能界面，在界面下方选择“学习天赋”命令，便能进入职业天赋界面。职业天赋需要天赋书激活，分为3个系，比如药师的天赋就分为药石系、回天系、洗髓系。

众所周知：在《鹿鼎记》里，职业技能的升级是没有太大限制的，只要用技能书激活了相应的技能，只要用以升级的经验值（第3系是职业经验值）与金钱足够，我们就可以让所有技能的等级随自身等级不断提高。

但天赋却与技能不一样：学习天赋，除了需要天赋要诀外，还得拥有足够的天赋点；每个系可投入的天赋点为60，3个系一共180个点，而系统给3个系设定的天赋点总上限为120个点。这就给我们出了一个难题：如何合理分配这120个天赋点？

如何分配天赋点

关于天赋点如何分配的攻略，各大游戏网站上层出不穷，且各有优劣，笔者在这里就不一一列举了。事实上关于天赋点的分配也没有那么复杂，大家只要掌握一个核心点就可以了，即“选择自己钟爱的两个系进行配点，选择自己喜爱的一个终极天赋技能”。

以笔者玩的药师为例，由于笔者很早以前就将自己定位为辅助型奶妈，因而果断放弃了洗髓系的“暴力奶妈”型天赋，将天赋点分配到了药石系与回天系上。因为无法同时学会两个系的终极天赋技能（学会一个终极天赋技能需要61点，两个就需要122点），笔者舍弃了药石系的终极技能“贵妃回眸”，选择了回天系终极技能“天衍百脉”。“贵妃回眸”是单体控制技能，目标受到攻击后还会解除受控状态，除了单挑状态下给药师回血或逃命争取时间外，此技能没有其他用处；而“天衍百脉”则不同，此技能可按药师自身血量的百分比瞬间恢复目标血量，一个血量在10万左右且“天衍百脉”等级为90（可恢复目标相当于药师自身65%的血量）的药师，可以瞬间给目标回血6.5万左右。虽然“天衍百脉”的冷却时间为2分钟，但它依然是“纯奶妈”们的必备绝学。

以上例子可以举一反三，适用于其他任何职业。比如你是一名火枪手，若你想感受“子母烟云弹”（狙击洗终极天赋）与天赋点满的“聚瞳术”（其对应的天赋为裂杀系的炙瞳术与炼星术）搭配后，那种无坚不摧的快感，就必须舍弃陷阱系中可以识破剑客隐身的“侦察术”（需要40个前置天赋点方能学习）。


天赋图（药师药石系）


用天赋要诀激活天赋


天衍百脉已激活，尚未学会


可以重置天赋点的天赋散

正所谓鱼与熊掌不可兼得，无论你是猛将、剑客，还是贤士、隐者，都需要根据自身喜好，作出合理的取舍。好在每个天赋都有详细说明，大家可以自己慢慢琢磨。

如果有朋友加错了天赋点，也别郁闷，元宝商店里有天赋散可以重置天赋。所以只要你喜欢，完全可以来尽情体验所有天赋的特色魅力。

除了与职业技能相呼应的3系天赋外，游戏角色还单独具备一个怒气系天赋，我们可以投入50点天赋到该系上。

此天赋独立于其他3系之外，因此大家不用担心它会占用3系的120点天赋。关于怒气天赋的取舍，依然是根据你自身需求而定，以你自己经常使用怒气的技能为首选目标。比如笔者，就在第一时间将“如沐春风”的怒气天赋点满，极大地增强了怒气加血的效果。

小贴士：有的朋友可能还不知道如何使用怒气技能，系统初始设置为“Alt键+技能快捷键”，你也可以用鼠标右键来释放怒气技能。只有具备怒气释放条件的职业技能才可以施展怒气绝技，这在技能的说明文字中有专门的叙述。

如何获取天赋要诀

了解了天赋点的分配方式，接下来我们要谈的是天赋该如何激活。

天赋的激活方式很简单，许多玩家都知道——用天赋要诀在师门技能NPC那里激活。天赋要诀目前的获取方式也很明了：

第一：科举考试获得状元后，开启状元宝箱随机获取

第二：在梦境迷航对决完毕后，开启宝箱几率获取

第三：小宝梦境内击败终极Boss洪安通后，随机获得

第四：用宝箱钥匙（在京师宝藏NPC曲追修处完成挖宝任务后几率获得）开启师门副本的宝箱，有极小几率获得。

神功丹获取的五个途径

激活了天赋要诀，仅仅是学习天赋的开始。接下来，就要靠天赋点来提升所学天赋的等级。那么天赋点如何获取呢？答案是神功丹。

一颗神功丹等于1点天赋，120点天赋就需要120颗神功丹；如果算上怒气天赋则一共需要170颗神功丹。

按照市场均价，神功丹的价格在120金左右，170个神功丹约莫等于20400金，这可是一笔不小的数目。

有的朋友为了学习并升级天赋，不惜花费重金收购神功丹。其实在笔者看来，这完全没有必要，你只需要掌握以下内容，神功丹的获取便不再是难题。

获取途径一

主线剧情任务，这几乎是最省心、最有把握（100%获得）的获取途径。我们只要跟着主线走，完成剧情任务，就能获得绑定的神功丹奖励。不过，此途径给予的天赋丹数量极为有限，难以满足我们的需求。

获取途径二

帮助等级低于自己10级以下的新人（自己的徒弟也可）杀怪，且目标怪物的等级不能与新人相差太大，你就可以获得关怀度。在扬州拜师人处，你可以用7500关怀度兑换一个神功丹，一天只能兑换一个。

获取途径三

师门副本，每天做师门任务，有一定几率接到副本挑战任务。在副本场景内，有一个上了锁的宝箱，使用挖宝得来的宝箱钥匙可以将其打开。打开宝箱，有一定几率获得神功丹。

获取途径四

梦境迷航，与天赋要诀的获取方式一样，迷航对决完毕后，打开宝箱，有一定几率获得神功丹。理论上说，胜利者宝箱获取神功丹的几率要高于参与者宝箱。

获取途径五


怒气天赋图


状元宝箱里也许藏着天赋要诀


做主线任务，得神功丹


用关怀度兑换神功丹


师门副本内的宝箱可以开出神功丹

龙掘之境神秘海眼获取，先在神秘海眼内采集聚灵珠碎片，然后在城市加工厂处使用龙掘之源合成为聚灵珠，接着在职业场景内购买相应的神功珠，最后携带着聚灵珠、神功珠与乾坤袋在昆明贾易真人处（坐标为125，220）融合成神功丹。

每20个聚灵珠与1个神功珠可以融合出1个神功丹；由于聚灵珠一组为40颗，所以在融合神功丹时，记得将其拆分为20颗一组后再进行融合，否则就无法融合出神功丹，材料也会消失。

这个方法看似很麻烦，其实很简单。只要你等级在50级以上，只要你学会了开贝取珠技能（帮会属地内的山贼堂主几率掉落，在昆明杂货商贩那里也可以购买到），只要你加入了一个龙掘之源充足的城市（龙掘之源由帮会属地内的加工厂研制而成，城主可以通过采办功能向该帮会申请购买），神功丹便近在咫尺了。

番外篇：探秘神秘海眼

神秘海眼在龙掘之境西北方，加入城市的玩家可以在龙掘之境平安城乘坐飞艇，回到己方城市。然后再从己方城市传送到荣光城。到达荣光城后有两种选择：一是在荣光城右上方的桥梁下面（Tab键打开场景地图，地图上绿色光圈的上方，“死亡山脉”四个字的左上角）有采珠传送NPC，通过她可以直接前往神秘海眼。

选择这一方式的前提是荣光城属于己方势力，否则就只有采取第二种方式——从荣光城到死亡山脉，再赶往死亡火山，接着往西北方走，进入渊海场景。如果你没有加入城市，就只能等待每周六的“渊海拾遗”活动（12:30-14:00），在平安城飞艇处可以乘坐专线航班到达死亡火山场景。当然，你也可以骑着坐骑跋山涉水，历经千难万险到达海眼……

进入神秘海眼后，你就可以使用开贝取珠技能，开启贝壳，获得聚灵珠碎片。平日里，场景内的贝壳并不多，刷新也较慢，如果此地有3个或3个以上的玩家，采集聚灵珠碎片的效率将会很低。当周六的“渊海拾遗”活动开始后，神秘海眼内处处是贝壳，且还有3人联手（必须是同帮会、同家族或同城市的玩家）方能开启的天霜王贝，其掉落的聚灵珠碎片极多；另外，需2人携手开启的夜光贝、天霜贝掉落的聚灵珠碎片也颇为可观。掉落在地上的聚灵珠碎片是可以争抢的，在游戏设置里设定一个快捷键，然后狂点该键位，就有可能快人一步，抢到聚灵珠碎片。

另外，神秘海眼内有一个尘封之门，需要城市生产的龙神之玺才能开启，里面的贝壳也不少哦。

由于神秘海眼属于龙掘之境内的场景，因此我们难免会在此地遭遇敌对服务器的玩家。遇到这种情况，你要速度观察对方实力，然后迅速作出反应：是先下手为强呢？还是避其锋芒，离开此地？千万别疏忽大意哦，被敌服玩家击杀后，身上的聚灵珠碎片会掉落一半。

比方说你挖了4组共160颗聚灵珠碎片，若是被敌服玩家击杀，就会掉落2组共80颗聚灵珠碎片，相当于失去了4颗天赋丹，折合金币约莫500J左右。想想都令人心疼。

若实力不敌对方，也无需慌张，更不要狂点回城技能——那样没用。你往东边撤退，离开神秘海眼后，方能使用回城技能。

如果是遇到本服或者同盟服的玩家，就无需惊慌，他即便是开杀戮模式将你杀死，你也不会掉落聚灵珠碎片，而他还会挂刀。

综述

看到这里，相信你对《鹿鼎记》的职业天赋系统应该有了一定的了解。诚然，你花费重金，耗费精力去提升人物等级、去打造极品装备、去养育极品宝宝等等，并没有错，以上均是增强自身实力的方式。但是，希望你别忽略了天赋系统，在有些时候，它带给你的喜悦远胜前者。不信，你可以去试试！



梦境迷航里的宝箱有几率开出天赋要诀与神功丹



在城市加工厂合成聚灵珠



昆明杂货商贩出售的开贝取珠技能书



在海眼开贝壳



天霜贝需要2人以上同帮（或同城市、同家族）的玩家开启

天龙八部3

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://tl3.changyou.com/

■四川 阿鱼

解析《天龙八部3》门派进阶武学

在天外江湖——古巢境地现身的“五绝”：无名神僧、无崖子、黄裳、独孤求败与阿青，震撼了整个中原武林。而“‘五绝’将寻找有缘人，传授其盖世神功”的消息更是令江湖中人痴狂。无数武林人士涌向古巢境地，只为寻找到这五位绝世高手，向其讨得一招半式，提升自己的武学修为。

寻找“五绝”的队伍不断壮大，就连名震江湖的10大门派也不能幸免。一些信念不坚的精英弟子纷纷出走，幻想依靠“五绝”来实现自己名扬武林的梦想。一时间，10门派流言四起，人心不稳，想要去古巢境地寻找“五绝”的人也越来越多。

见此情形，武林盟主于九莲坐不住了。门派弟子不断流失，已经是相当不好的兆头；万一有弟子真的遇上“五绝”，习得一身绝世武功，那现有的江湖格局势必会被改变，不知道有多少豪杰会陨落在这血雨腥风中。

想到这里，于九莲不禁打了个寒颤。“看来是取出昊天真经的时候了。”于九莲自言自语地说道。

无上武学——昊天真经

翌日，于九莲召集10大门派掌门共聚洛阳城。

盟主议事厅内，10位掌门缓缓落座。待众人坐定后，于九莲吩咐10名亲信弟子端出10个朴实无华的木盒，然后言道：“诸位掌门，‘五绝’现身天外江湖的传言扰乱了正常的武林秩序，其‘传授神功’的流言更是让众弟子心生杂念，有的弟子更是因此孤注一掷，叛离师门。‘五绝’神功真的很厉害？我看未必！”

顿了顿，于九莲继续说道：“这木盒中所放之物，乃是当年各大门派的绝顶高手共同参悟的绝妙武学，名为昊天真经。此武学一直尘封于武林盟主密室，待10大门派遭遇重大危机之时，方能解封。如今，是时候将这门绝学交付与诸位掌门了。”

听闻于九莲此言，众掌门尽皆大喜。关于昊天真经这门武学，众掌门皆是闻名已久，却一直无缘得见。

尽管如此，也没有人怀疑昊天真经的威力，因为这些掌门的师尊甚至师祖曾不止一次说过：“昊天真经能够大幅增强习武之人的实力，是一本绝妙的无上武学。”

习武挑战——七环师门任务

七天后，10位掌门在各自门派中召开大会，将昊天真经公诸于众，并许诺：谁能完成师门挑战，就能获得修炼昊天真经的资格。

听闻此讯，各派弟子各个喜形于色，与那虚无缥缈的‘五绝’神功相比，近在咫尺的昊天真经似乎更为诱人。于是，众弟子纷纷收回杂念，一心只想修习昊天真经。

由于昊天真经内记载的武学极为深奥，修为较低之人恐难以参悟，甚至还有可能走火入魔；因此掌门们规定，只有修为在90级以上的弟子，才能接受门派进阶任务，通过挑战后便可修炼昊天真经。

门派进阶任务一共有7个环节。

首先，掌门会要求弟子前往指定地点使用任务道具，消灭出现的怪物。

完成第1环任务后，掌门发布第2环任务，要求弟子前往指定地点使用道具，杀死出现的怪物，个别师门任务会出现一道问题，3选1，答对即可过关。

掌门发布的第3环任务是要求弟子前往门派副本NPC处领取特殊Buff，然后进入副本，在Buff存在时间内杀掉副本内的怪物或受到伤害不超过规定值，即可完成任务，完成任务。


五绝之剑魔独孤求败


昊天真经引发的异常天象


神功一出，天地混沌


击杀远古棋魂，完成师门挑战

完成第3环任务后，门派武功传授人会要求玩家击杀棋局、3环或藏经阁中的某一个Boss（各个门派对应需要参加的活动不相同），玩家击杀完成即可。

当门下弟子完成第4环任务后，就可以从武功传授人处领取1本昊天真经与1颗大还丹。但现在还不是修炼昊天真经的时候，因为弟子的经脉尚未打通。所以，武功传授人会引导弟子使用大还丹，然后派其前往大理扫地神僧处，将昊天真经内的所有秘籍升至1级。这是第5环任务。

成功将昊天真经所有密集升级至1级后，门派武功传授人发布第6环任务，接受挑战的弟子在武功传授人处，选择打通经脉选项，打通第一条经脉即可完成任务。

打通经脉后，门派武功传授人会给予弟子一个秘法，并会帮助弟子将秘法打入经脉中。

至此，7环任务全部完成。

初窥绝学——经脉修炼，神功自成

完成了门派进阶任务的弟子，就可以正式修炼昊天真经里的绝学了。昊天真经是一本记载着经脉与穴位修行的秘笈，弟子们可以从中学习“经脉”及“穴位”的秘法，进行4条经脉的相应修炼。

昊天真经上描述的4条经脉分别为手少阳脉、足太阴脉、督脉、任脉。

其中，手少阳脉有两个穴位：天井、阳池；足太阴脉有两个穴位：血海、箕门；任脉有一个穴位：膻中；督脉有两个穴位：神庭、人中。

相应的，昊天真经所记载的武学也分为手少阳脉卷、足太阴脉卷、督脉卷、任脉卷，共4卷。

手少阳脉天井穴能够修习的秘法是固定的，增加门派第一个连续技的威力（如：少林的伏虎拳、明教的摧心掌等等）。

而手少阳脉阳池穴则需要将昊天真经中的手少阳卷修炼到10级后方可开启，此穴位可以修习本门派中两个伤害技能中的一个（玩家自己选择强化，每个门派都不相同，有增加伤害、增强效果等不同的区别），此穴位修习的强度会与手少阳卷的修炼有关。

足太阴血海、箕门穴需要将昊天真经中的手少阳卷修炼到10级后方可开启，这2个穴位可以修习防御性的秘法（玩家可以在所有门派共计20种防御性秘法中选择2种，有减免伤害、降低效果等不同的区别）。穴位修习的强度会与足太阴卷的修炼有关。

任脉膻中穴需要将昊天真经中的手少阳卷、足太阴卷都修炼到20级后方可开启，此穴位可以修习本门派中两个控制技能中的一个（玩家自己选择强化，每个门派都不相同，有增加时间、增强几率等不同的区别），此穴位修习的强度会与任脉卷的修炼有关。

督脉神庭、人中穴需要将昊天真经中的手少阳卷、足太阴卷都修炼到20级后方可开启，这两个穴位可以修习抵抗控制性的秘法（玩家可以在所有门派共计20种抵抗控制性秘法中选择两种，有减免时间、降低几率等不同的区别），穴位修习的强度会与督脉卷的修炼有关。

综述

这就是昊天真经，既能增强门派弟子的攻击力，强化修行者的控制能力，还能让修行者抵御其他门派绝学的伤害。

譬如，逍遥派武学“溪山行旅”的放大伤害甚为恐怖，修行者便可依照昊天真经的指点修炼足太阴脉的箕门穴，有针对性地降低“溪山行旅”的放大几率。类似的例子还有很多，遍及10大门派众多绝学，这里就不一一列举了。若各位豪杰有兴趣，不妨亲自去体验一番。



大理扫地神僧



修炼经脉穴位



经脉逆行，神功初成



别看我文质彬彬，其实我已学会了昊天神功

特别企划 深度游戏

汇众教育 本期推荐校区 北京北三环游戏学院

让“游戏”成就您高薪就业之梦

政策扶持

游戏行业被誉为“金融风暴下安全的避风港”。近年来，以网络游戏为代表的软件服务业突飞猛进，表现出巨大发展潜力，出现了很多像社交游戏、手机游戏这样的分支而更加蓬勃的发展。据《人民网》报道，经过10年的发展历程，网络游戏已成为中国互联网重要的支柱产业之一，无论是玩家还是规模，中国网游的发展速度都位居世界前列。值得关注的是，网络游戏是所有互联网娱乐领域中使用率上升的服务之一。

游戏产业的蓬勃发展，调动起了业界内外的注意力，“振兴游戏产业，培养本土人才”成为自上而下统一口号。当前游戏产业发展环境利好，政府部门形成强大合力，助推行业加速发展，支持游戏人才培养，增强游戏产业的核心竞争力。

游戏逆市飞扬

根据易观数据显示，2011年第1季度中国网络游戏市场规模达84.98亿元，实现环比增长6.1%。市场经过一年盘整，找到了游戏创新、模式创新、市场的深耕与细分3个增长点，并在1季度的季节积极因素带动下增长明显。

人才缺口与需求

网络游戏行业2006年开始产业化，规模化；

游戏公司从几十家发展到现在上千家；

游戏项目每年上线约计1400款各式游戏；

游戏行业从业人员从不过万人到几十万人。

就产业研发规模来说，一款大型游戏产品，研发人员就需要百人以上团队，再包括市场、产品、渠道等各个部门通力配合，一款游戏产品背后涉及到的参与人数约200~300人。游戏行业的人才数量需求，至少达到40~60万人才能满足，而这仅仅是近两年的情况。游戏行业规模的发展速度，有目共睹。

然而目前我国游戏人才结构性严重不足，尤其是高端的创意人才和懂市场、会管理、善经营的复合型人才短缺已经成为我国游戏产业发展的一个重要瓶颈。

加入汇众教育，10个月成就高薪梦想！

汇众教育作为中国数字娱乐职业教育专业品牌，自2006年6月工程启动至今，共计培养38900名游戏动漫方向专业人才，为国内1136家游戏动漫开发企业输送专业人才，平均就业率高达94.03%。在课程体系建设方面，秉承“培养紧缺人才，助力产业发展”的宗旨，研发了6版18套共289册游戏动漫教材，荣获多项国家奖励和百万项目基金。作为北京直营校区之一，汇众教育北京北三环（游戏）学院成立7年来，专注于游戏设计与开发人才的培养，为全国各大游戏公司培养了数以千计的游戏开发人才。人才订单源源不断的涌入，甚至学员还未毕业就提前被游戏大佬提前预定。游戏人才紧缺及北三环游戏学院毕业学员的抢手程度可见一斑。

游戏开发设计与制作精英班紧急招募

你是一名游戏玩家，梦想自己制作一款网络游戏，却不知从何开始？你是一名高中生，热爱游戏制作，却担心自己学不会？你是一名大学生或在职人员，想进入游戏行业发展，却对游戏开发了解不多？你还在等什么，游戏行业为你保驾护航！

招生对象：16~35周岁，初高中以上学历的游戏爱好者，有无基础均可。

教学模式：每班20人，小班授课制，一对一实训教学。所采用的“6步式、3情景、2特点”教学法，现已成功为企业输送了千名游戏专业人才。

课程体验：学院近期开设免费游戏试听课程，欢迎广大游戏爱好者前来体验。P

学生作品展示



汇众教育
本期推荐校区
成都（动漫游戏）学院

游戏行业上演人才争夺战 汇众成都学子遭哄抢

中国网游，火热背后也有尴尬

日前，国家公布了《2010年中国网络游戏市场年度报告》，统计数据显示，2010年中国网游市场逐渐呈现出冰火两重天的局面：从用户数量上看，互联网游戏用户总数突破1.2亿人，同比2009年增长超过37%，用户增长速度超过了市场规模的增长。与此同时，自主研发互联网游戏产品收入增长乏力，其在市场中的占比从2009年的61.2%下跌到2010年的57.3%，显著低于进口游戏。而出现以上问题的原因在于游戏开发人才紧缺、创新不足、同质化严重。其背后隐含着的人才危机，才是中国游戏产业发展的“达芬奇密码”。

学生作品展示







人才培养显尴尬　实战人才遭哄抢

不可否认，我国游戏人才培养有着先天不足。在全日制普通高等教育院校中，几乎没有设置游戏专业，即使有相关课程，也与市场需求相差较大。因此，一些计算机、美术专业的大学生，往往需要进行职业培训的“回炉”，才能成为满足企业需求的“熟手”。

但仅靠职业培训学校，就能解决问题吗？游戏行业高端人才的培养，需要一个周期和过程，作为职业培训机构，最大的价值是为游戏企业培养批量的实战型人才。这些具有基础的技术型人才，要到企业经过多年的锻炼和实践，才能够成为真正的优秀人才。

汇众成都学子未毕业遭企业“打包”预定

汇众教育成都（动漫游戏）校区10月份将毕业2个班，现在已经有超过8家企业亲自到校来挑选人才，有企业甚至给部分学子开出了8000的高薪。

合作游戏企业来学校考察就业班水平后，表示超过预期，并要求定制3方协议班40人（美术20人，程序20人）。学习期间，企业专家全程参与教学和训练，以希望解决明年春季公司的业务增长对人才的需求。

汇众教育成都（动漫游戏）校区学子之所以受欢迎，一是因为成都产业环境好，游戏企业众多，成都是国家重要的数字游戏动漫产业基地，现有游戏动漫开发、运营和专业人才培养等企业210余家，从业人员约3万人，2009年实现销售收入28亿元，被誉为中国游戏产业前三强城市；二是汇众成都2000余名学子在企业良好的表现，得到了企业的充分认可。因此，仅今年7-9月份，就有超过15家企业再次与汇众教育成都（动漫游戏）校区签订人才培养合作协议，预定人数超过80名。

2011秋季三方协议班招生说明：

1、年满18周岁，中等学历以上，对游戏动漫感兴趣的学生。
2、免费补习游戏程序、游戏美术基础
3、企业赞助奖学金1000元/生（限前20位）

汇众教育
本期推荐校区
北京公主坟（游戏）校区

教学就业大奖花落有主 2011新秀赢家一枝独秀

九月的北京秋意盎然，到处散发着勃勃生机。

9月6日，汇众教育北京公主坟（游戏）学院教学管理表彰大会隆重召开，汇众教育集团总裁李新科先生、副总裁孙荣友等集团领导百忙之中莅临校区视察指导工作，并出席了汇众教育北京公主坟（游戏）学院就业表彰大会，北京基地教学、教务、就业等部门相关代表也参加了本次会议。

表彰会上，李新科总裁首先听取了校区教学、就业等部门负责人的工作汇报，并给予了高度肯定。他指出：“今年在全体教职工的努力下，汇众教育北京公主坟（游戏）学院顶住许多严峻考验，教学与就业工作逆势上扬,就业人数不断飙升，就业薪资一度飘红，创下了高质量就业奇迹。

由此，我们也看出北京公主坟（游戏）学院全体职工的工作是过硬的，公主坟（游戏）学院的教学和学员管理工作是令人放心的。相信在总部的大力支持下，校区全体师生的共同努力下，公主坟（游戏）学院的发展前景将更为光明，校区的学员一定会有一个更加美好的明天！”

最后，汇众教育北京公主坟（游戏）学院校长高雪代表全校师生感谢总裁的到来，并表示：今后一定会牢记公司和总裁一贯倡导的务实工作理念，以对社会、学员和家长高度负责的态度，戒骄戒躁，永不满足，继续加大教学投入，加强教学研发，大力拓展就业渠道，确保每位学员在汇众教育北京公主坟（游戏）学院都能学有所成，学有所用，以能更好的立足社会、回报社会！

部分岗位名称	学历要求	行业参考薪资（月）
游戏服务器端软件工程师	本、专科学历	10000以上
2D网络游戏工程师	本、专科学历	10000以上
手机游戏开发工程师	本、专科学历	8000以上
游戏策划	不限	8000以上
游戏特效设计	不限	6000以上
游戏原画设计	不限	5000以上
游戏动作设计	不限	6000以上
游戏场景制作	不限	5000以上
游戏构架设计	不限	5000以上
游戏运营与客服	不限	2500以上

游戏制作精英班：

招生对象：18-35周岁，高中及同等以上学历，热爱游戏制作的在职、待业人士；

课程设置：游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计等；

授课形式：小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论+企业项目实训；

就业方向：游戏策划工程师、游戏原画师、场景设计师、角色设计师、游戏特效工程师、游戏程序设计师、手机游戏工程师等。

汇众教育北京公主坟（游戏）校区
咨询QQ：1137080119 (刘老师) 1259729103 (王老师)
咨询电话：010-63966411
官方网站：gzf.gamfe.com
学院地址：北京市海淀区西三环中路甲18号公主坟南四维大厦三层

学生作品展示



汇众教育
本期推荐校区
郑州（动漫游戏）校区

“择业、转行”高峰期 动漫游戏成“香饽饽”

“金九银十”是人才招聘旺季，毕业生找工作、社会人员跳槽，汇集成年度人才招聘的一个高峰季节。择业、跳槽、转行成为这个时期的热点话题，对目前工作不感兴趣、发展空间太小、行业前景暗淡、工资不堪负重等，这都是职业规划发展中跳槽、转行的充分理由，然而如何选择一个好的跳槽、转行目标，至关重要。

好行业 决定好未来

择业、跳槽、转行，选择发展前景好的行业更为学生和社会人员所青睐。动漫游戏就是这一热门之一。据统计，2010年中国网络游戏市场规模合计349亿元，预计未来3年年均复合增长率将超过20%，互联网游戏用户总数突破1.2亿人，同比2009年增长超过37%，用户增长速度超过了市场规模的增长。越来越多的人成为网络游戏爱好者，也有越来越多的游戏爱好者选择游戏作为他们一生的职业。

动漫游戏产业属于创意产业、人力密集型产业和真正的低碳绿色产业，加上可以带动图书、文具、玩具、服装、旅游等上下游产业，因此前景无限。河南省近几年也出台诸多措施，大力扶持动漫游戏产业的发展，河南省出台的“十二五”规划：“十二五”期间，把郑州市打造成为“动漫之都”，把河南省打造成为动漫产业大省，两大动漫产业基地将引入200多家动漫游戏企业，届时动漫游戏专业人才需求2万余名。到2015年，河南动漫及其衍生产品年销售收入将争取达到50亿元，争取进入全国第一方阵。

选择高薪行业 走好求职跳槽第一步

进入9月，汇众教育郑州（动漫游戏）学院已陆续接到全国各地十多家动漫游戏公司的招聘电话，约需百余名动漫游戏专业人才。部分急需职位，更是“明码标价” 月薪5000～8000元，这样的薪资对于刚毕业的学生来说，是极具诱惑力的。

据2008～2010年汇众教育就业数据显示：7%的学员月收入10000元以上，51%的学员月收入5000元以上，24%的学员月收入3000～5000元，18%的刚入职不久的学员月收入也达到了1800～3000元，随着工作经验的增加，上升空间还非常大。

在如今物价上涨，传统行业的工资还停留在原始状态，然而动漫游戏行业的工资却是年年走高，逆势而上。工资不断攀升与该行业专业人才紧缺是分不开的，物以稀为贵。因此，近年来，动漫游戏行业以人才需求大，发展前景广，薪资高等特点，颇受学生、在职人员的青睐。职业规划专家指出，非动漫游戏专业出身的学生和在职人员，可通过专业动漫游戏技能培训，轻松进入该行业。

如何快速进入动漫游戏行业?

据了解，目前的游戏人才培养状况是，全日制学院几乎没有设置游戏专业，只有相关的一些课程，且和企业实际、市场一线情况相差较大，因此培养的一些计算机、美术专业的大学生，往往需要再培训，而企业需要的是“零磨合”，一来就能用的游戏人才，因此，职业培训成为目前游戏公司用人的主力。一些大学生及在职人员为获得更高起薪和更多的就业机会，纷纷选择到职业培训机构回炉深造。现在看来，这也是最为快捷的进入动漫游戏行业的方法。

汇众教育是国内培养游戏动漫等数字娱乐人才的专业职业教育机构，自2006年6月启动至今，共计培养38900名游戏动漫方向专业人才，为国内1136家游戏动漫开发企业输送专业人才，平均就业率高达94.03%。汇众教育是以“为行业培养开发人才”为导向，以“企业人才需求”为出发点，以“学员学到过硬的专业技能并能成功就业”为目的。课程中大量引用了国内数千家名企的商业案例，内容翔实、技术实用、通俗易懂、图文并茂，是学员掌握现代游戏动漫技术的学习宝典！

汇众教育郑州（动漫游戏）学院高薪聘请具有三年以上项目研发经验的老师为学生授课，采用真实的商业案例教学，理论+实践1:1教学，保障学生毕业相当于具备1年项目开发经验。同时，汇众教育郑州（动漫游戏）学院还启动校企合作机制，与上百家游戏公司合作进行“订单式的游戏人才生产”，让学员在学习阶段就接触到市场前沿动态，快速成长为行业亟需的、对口的、高素质的游戏人才。

学生作品展示



热招班型

专业名称：企业定向委培

招生条件：凡是年满18周岁，高中、大专及以上学历，有志从事动漫游戏行业者。P

汇众教育郑州（动漫游戏）校区
咨询热线：0371-63979871 63979872
咨询QQ：1259720705　1367063084
学校网址：http://zz.gamfe.com
校区地址：郑州市文化路与优胜南路路口国奥大厦4楼

征途
●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演游戏 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://zt.ztgame.com/

《征途》“烽火连城”决战在即

自从7月20日大型资料片《烽火连城》全区帮会夺城战推出后，《征途》的战争体系，一下子由以往单P对战为主，转型为单P对战与集团军对决并存。这一创新变革，不但使原有的战争系统在形式上增加了深度，更使得战争的范围得到了极大的扩大！

一、“烽火连城”简介

“烽火连城-全区帮会夺城战”，是以全区所有帮会为作战单位，以争夺特殊城池为形式的一个新型帮战系统。在“烽火连城”的地图中，系统设立了几百个供各帮会争夺的“城池资源”。凡是占领该城池的帮会成员，均可使用这些资源来提高自身的攻防属性。

二、“烽火连城”攻略

“烽火连城”是以极具对抗性的“互插战旗”为形式进行比赛的。交战的两个帮会，均需从本方大本营处领取战旗，然后成功插到对方大本营处，便获得一个积分。最先获得600积分的一方为获胜方，获胜方便拥有了该城池的所有权！

一个帮会少则几百人，多则几千人，打个比方，如果“武林大会”、“绝代双骄”是武侠小说中个人比武，那“烽火连城”则是军事小说中的大规模集团军之间的战争，前者是械斗，后者是战争！那么如何在这千军万马、波澜壮阔的战争中取得胜利呢？笔者结合几个经典的战例为大家说明。

1.运筹帷幄智者赢

凡是参加了“烽火连城”的玩家都能深深体会到：“行军打仗可是比个人比武要复杂得多”，什么时候防守，什么时机对敌发起总攻；由哪些人负责插旗旗、哪些人负责火力掩护，甚至是选择什么样的进攻路线，这都是影响战争走势的重要因素。而想要把握好这些事情，必须要一个头脑冷静、反应迅速，临战经验丰富的指挥者。在这一点上，万剑紫甲区“轩辕帮”的帮战指挥者“Sweet”做得尤为出色，他每次都能快速找出敌方防守的薄弱点，然后布置强兵突袭，撕破敌人防线后，迅速集合大部队去插旗。

2.万众一心才给力

继续以“轩辕帮”的比赛来说明，想要在“烽火连城”中取得胜利，全体帮会成员必须团结一致、万众一心。在这样的战争中，最忌讳的就是军心涣散，不听指挥，个人蛮干是绝对不取的，一定要听从帮战指挥者的命令，要做到指到哪里，打到哪里才行。这是其一，其二，与敌人拼杀肯定是很刺激、很过瘾的，谁都愿意去做的。但像插旗、占传送阵等脏活、苦活也需要有人去做。

3.狭路相逢勇者胜

随着“烽火连城”赛事的深入，各区的各大帮会早已积累了足够的作战经验。一般情况下，任何一方都不会再犯战略、战术上的错误，诸如宣传动员不足导致的在线人数不够，指挥者指挥不当等低级错误已经很少出现了。这时候，交战双方比的更多的是“气势”，谁的“气势”更强大，谁就更有可能取得最后的胜利。双方都有赢的机会，但往往是气势较弱的一方输掉了比赛！

三、“烽火连城”展望

在《征途》各大帮会的疯狂对战中，“烽火连城”只进行了一个多月，便顺利开放了最高等级的“都城争夺战”，波澜壮阔、声势浩大的《征途》集团军对决已经进入了高潮。这即表明广大玩家对这种新型战争系统的喜爱之情，同时也预示着以后的赛事会更加的激烈、精彩。

未占领城池的帮会，需要争夺城池；而已经占领城池的帮会，更需要防守敌方夺城。就这样，在每周六、日的两个比赛日里，“烽火连城”赛场上的战争将永远不会停止。谁才是“征途大陆”上最为强大的帮会呢，让我们拭目以待！P


“百炼石”来源于“烽火连城”



“烽火连城”世界地图


“轩辕帮”的“Sweet”在嘟嘟中指挥


交战双方来自不同服务器


这个地图上的战斗永远不会停止

中国移动

特别企划 深度游戏

偷菜、抢车都是浮云，有趣、有奖才是王道
——中国移动“第二届棋牌大赛”趣味赛项目备受追捧

自从开心农场等Flash Game诞生后，网络休闲小游戏从来都不缺乏内容，关键只在于你什么时候选择什么游戏。因此，如果近期你发现身边那些原本“沉迷”于偷菜、抢车位等休闲游戏的用户，纷纷转到了中国移动的棋牌对决平台，请不要惊奇，这正是“第二届棋牌大赛”趣味赛项目的魅力所在！作为本届赛事的创新赛制，趣味赛在平日大家所熟知的竞技赛之外，另行开辟了一片休闲娱乐的崭新天地，不仅比赛项目丰富有趣，同时还有大量奖品送出，非常适合休闲玩家参与。如果你也喜欢网络休闲游戏，那么这种有趣又有奖的良机，可不要错过！

城市棋王赛：英雄亦是朋友

趣味赛事绝非自娱自乐，此次的“城市棋王赛”专为同一城市中的棋牌爱好者提供了相识与切磋的良机。随着棋牌大赛的开展，各城市的参与人数不断增加，中国移动特别为参与人数超过1000人的城市开设了单独的城市棋王赛房间，让同城选手在同一个房间里参与棋牌比赛，用户按照手机号码归属地参赛，以对战方式结识同城好友。完成单项比赛规定局数的选手可参与积分排名，截止到规定日期点，每个城市比赛房间内积分最高的选手将成为该城市的“城市棋王”，并获得国家体委认可的“荣誉证书”！

三国杀现场赛：网络还是现实

作为当下最火爆的桌面游戏，“三国杀”在朋友聚会中的人气相当高。在本次棋牌大赛中亦安排了相关的赛事，用户可通过客户端参与线上游戏。不过，你可能会嫌这种形式缺乏现场感，那么就不要错过趣味赛中别出心裁的“三国杀现场赛”！在本次棋牌大赛期间，中国移动安排了“非玩不可”游戏大篷车全国巡展活动，活动中可进行三对三的三国杀团队比赛，比赛冠军当场决出。比赛场地多在大学校园，在校大学生可与同学组成团队，并肩赢取奖品，线上线下，网络还是现实，不要分得太开哦。

小时赛：幸运也是实力

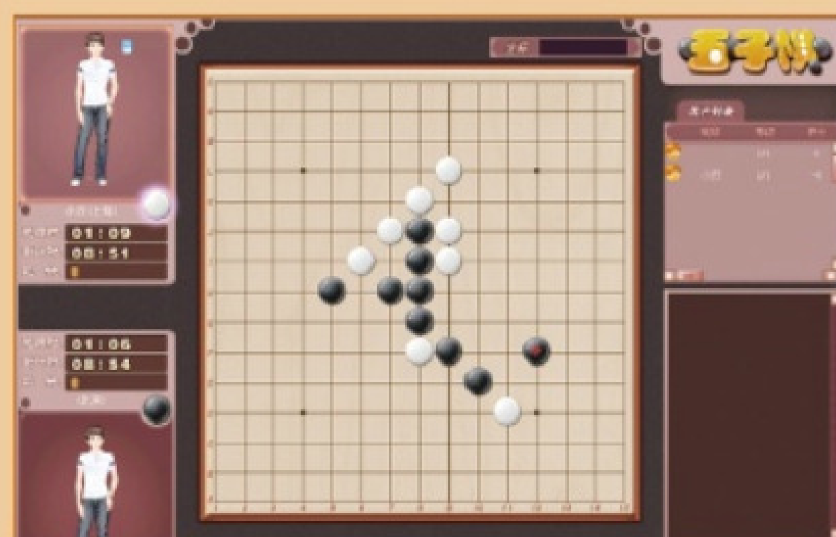
相比于整个常规赛层层推进的进程，趣味赛的特色是赛制灵活、参与方便，其中的小时赛耗时较少，奖品却相当丰厚！如果你自负技艺高超，却无法在时间上紧跟整个赛事，那么小时赛就是你崭露头角的最好选择。每周五至周六20：00～22:00，你都可进入小时赛房间，在这两个小时中，只要某项目的最终积分排名位居全国之冠，就能获得价值高达500元的移动话费！不得不说，在这样快节奏的赛制中，取胜的关键除了实力还有不小的幸运成份，不过，谁说幸运就不是一种实力呢？



中国移动“第二届棋牌大赛”趣味赛



目前已有不少城市开通了“城市棋王赛”



五子棋游戏界面

整点抽奖：参与就是胜利

没错，这也是整个趣味赛事中相当有趣的一部分：参与就是胜利，只要你乐在比赛当中，就可能获奖在其中。本次棋牌大赛期间，中国移动将于每周一至周四每日3个整点（20点，21点，22点）对在线用户进行抽奖，每个整点抽取100名幸运用户，各奖励10元移动手机话费。如果你对自己的运气坚信不疑，那么在线就是获奖的契机。

“第二届棋牌大赛”赛事总流程

时间	赛事
6月份	热身赛
7月4日～8月14日	省级突围赛
8月19日～8月21日	省级晋级赛
9月23日～9月25日	全国晋级赛
10月15日	全国总决赛
6月～10月15日	**趣味赛**

喜欢网络休闲游戏的朋友，还等什么，赶紧参与到这项即有趣又有奖的棋牌赛事当中！**手机用户发送短信“777”至10658899或登录g.10086.cn进入棋牌大赛专区，PC用户登录活动专区g.10086.cn/home/qipai/，进入“PC客户端下载”栏目**，即可免费下载安装棋牌客户端，与网友一同分享趣味赛事的乐趣。

侍魂·闪 Samurai Shodown: Sen**类型**格斗**制作**SNK Playmore**发行**SNK Playmore**发售日**2008.4.17

《侍魂·闪》温习旧时光

《侍魂·闪》的发售可以追溯到3年前。那一年"侍魂"迎来了自己的15周岁，SNK在Taito TypeX2基板上开发出《闪》来纪念昔日的经典，顺便看看市场对"真3D"的反应。随着这个基板可以被模拟，国内玩家也有幸在近日体会到了这款纪念作。

■吉林 罗萨

首先必须说，SNK的开发人员根本就没掌握TypeX2基板的性能，在上期中旬刊里我们提到，2D的《拳皇XⅢ》没弄好人物与舞台的比例，现在3D的《侍魂·闪》又有点搞不清颜色的运用。当你进入3D格斗场景时，猛然发现这个世界的颜色十分单调，夸张点说，宛若穿越到了256色模式的游戏里。可要说画面一无是处，也不尽然，某些画面在光影效果的辉映下也体现出了一种特殊的美，但这种美相比整体视觉效果，还是显得贫弱了一些。

当然考验一款格斗游戏是否合格，最重要的还是系统。《侍魂·闪》是系列史上第四款3D化的游戏，它的前面几作都是类似《街头霸王Ⅳ》的伪3D，《闪》加入了纵轴移动，成为一款类似"灵魂能力"（SoulCalibur）的真3D刀剑格斗。既然是3D格斗，以往2D模式中的方向指令输入自然要受到限制，游戏必须转投到按键组合出招的怀抱中去。对我这样已经习惯以往2D"侍魂"格斗的人来说，其实在瞬间很想黑化一下这个游戏，但忍不住学习了一下出招表，发现昔日的华丽必杀其实大多都可以通过简单的指令来实现。当我开始研究"弹刀"和"一闪"这两个系统的时候又不禁沉迷其中……

我一直觉得"侍魂"系列强调的主题是瞬间反应和致命逆袭，而弹刀与一闪系统正是考验玩家这两方面的能力。上、下两段弹刀是对战时的契点，一旦弹刀成立则攻守之势异也，这种主被动的转换让格斗充满变数，提升了不少紧张程度；一闪则是终极的逆袭，讲求在濒死时实现一击必杀，虽然有点霸道逆天，但心理刺激满点。

在以往的"侍魂"中，大斩与怒其实也是强调机会把握和瞬间的绝杀。在《闪》中，这两个系统得以保存，而且大斩还进化成纵向大斩与横向大斩。如果以大斩K.O.对手，还能出现断腕、割喉、斩首等终结效果。想想把可爱的娜可露露小姐如此对待的话，可是很血腥、很暴力哟。

总之，《侍魂·闪》是个朴实的汉子，没有华丽的外表，只有落魄的家族背景，在按键输入上稍微还有点别扭，但它在新领域的尝试总体上值得肯定，对得起15周年纪念作的名头。只是它颇有点生不逢时，在刀剑类3D格斗中，同期发售的《灵魂能力Ⅳ》（SoulCalibur Ⅳ）无论画面还是系统都领先《侍魂·闪》不少。这款游戏更适合给那些怀旧的玩家温习一下以往的美好回忆，顺便感受一下3D化"侍魂"的别样风采。P









（上左图）经典人物纷纷登场，令人无限怀念
（上中图）真3D格斗的操作颇有些不同
（上右图）一闪发动时的黑白水墨效果
（下左图）有些画面营造得确实还挺美



无论这个系列世代如何进化，大斩的威力依旧惊人

堡垒Bastion 类型 动作角色扮演 制作 Supergiant Games 发行 Warner Bros. Interactive Entertainment 发售日 2011.8.16

《堡垒》所谓小清新

8月份，一款名叫《堡垒》的游戏悄悄出现在许多数字下载游戏网站的首页推荐上，玩惯大型游戏的玩家纷纷表示不认识这无名小子。其实《堡垒》的名头并不小，在今年E3初次露面就赢得了一堆媒体大奖。

■吉林 罗萨

《堡垒》不仅获得过最佳下载游戏和最佳原创游戏的提名，在独立游戏节上也获得了最佳视觉艺术与最佳音乐的奖项。这么牛的游戏来自"超大星"（Supergiant）独立工作室，里面不少人竟然是"命令与征服"系列的设计师。啧啧，还真是了不得呢。

当然，游戏的蹿红跟这些设计师没太大关系，《堡垒》成为话题焦点，首席功臣还是游戏画面。在3D游戏肆虐地球的时代，超大星为"外貌协会"的玩家们营造了一个极致精美的2D世界。当然，这种工作室没钱做3D的可能性是很大的，可无论出发点如何，这帮美工确实成功了。《堡垒》的故事设定在一个郁郁葱葱的幻想世界中，玩家要为世界文明的最后幸存者而战，从过去留下来的残垣断壁基础上建立起一个全新的世界。40多个手绘的场景编织起了这次美妙的游戏旅程。

说实话，我看到《堡垒》的第一感觉就是有点穿越，似乎回到了曾经带给我许多欢乐时光的2D时代，脑子里开始像幻灯片一样播放着久远的《永远的伊苏》或是《天之痕》的画面。

在外貌勾引下，不少玩家尝试着与《堡垒》交往，开始着迷于它的音乐、系统和剧情。说实话，《堡垒》的许多BGM都和清新不沾边，甚至还有点奇特的异域风格。但让人泪流满面的是，偏偏在游戏中出现了那么几首倍儿抒情的人声歌曲，比如说Zia的主题曲《Build That Wall》，一下就让人忘记了嘈杂的音乐，马上高呼"清新清新"。相比之下它的游戏系统并没什么新意，看起来复杂，其实非常简单，武器和必杀都有诸多相应的试炼关卡来让玩家熟悉操作和性能，如此照顾真是体贴得不得了。至于难度，动作苦手们只需一顿翻滚，再嗑上一大堆药就能冲到关底了。

《堡垒》的游戏流程并不长，8个小时左右的时间就能通关，画面、音乐、系统让整个过程变得非常顺畅，很多玩家都能一气呵成。在通关后，这游戏还有不少回味的空间，比如说尝试武器的不同搭配、通过建造神社来挑战一下高难度，都是不错的选择。容量不足1GB的《堡垒》堪称小硬盘玩家的福音，它塑造的独特2D世界更是让老玩家怀念，新玩家好奇。

如果游戏的世界也有小清新，那么拥有萌系人物、魔幻舞台、沁人音乐和简约系统的《堡垒》肯定就是这个名词的绝佳代言。



（左图）游戏人设偏向卡通可爱的风格，这是《堡垒》的最成功之处
（右上图）画面干净漂亮，很有童话味道
（右下图）作为APRG它并没有太多深度，Boss们一般都很废柴，熟练操作后不难搞定





朝圣科隆

德国历史文化名城科隆，位于西德的心脏位置。公元10世纪初，时任天主教大主教将传说中东方三贤士的遗骨自米兰移存至此，从那之后科隆迅速成为神圣罗马帝国境内一个非常重要的朝圣地。



■本刊特约记者 H君（德国科隆报道）

在那个时候，成千上万的信徒们齐聚科隆，甚至连当时新加冕的国王们都必须从亚琛来到科隆进行朝拜。如今的现代社会里，宗教的影响似乎已不再那么深刻，然而每年的8月，科隆仍然将接受数十万"信徒"的拜访，他们的目的地不再是科隆市中心莱茵河西岸的科隆大教堂，而是与科隆大教堂隔江相望的科隆会展中心，以及每年一度在这里举办的科隆游戏展——gamescom。

朝圣之路

今年已经是我连续第三年参观GC展了，在驾车前往科隆的路上，回想起前两次旅程的一幕幕，对此游戏展似乎有些审美疲劳的感觉。想来也是，GC展前有E3后有TGS，欧美厂商的游戏基本都已经在E3上发布过，日系厂商则多少给本土的TGS藏了些私货，在新闻时效性上GC展可以说是

三大展会中最差的，既然在展会上看不到太多独特新鲜的东西，那gamescom来到科隆的第三个年头，会不会有很多人跟我一样心生厌倦，进而导致展会人气的下降呢？

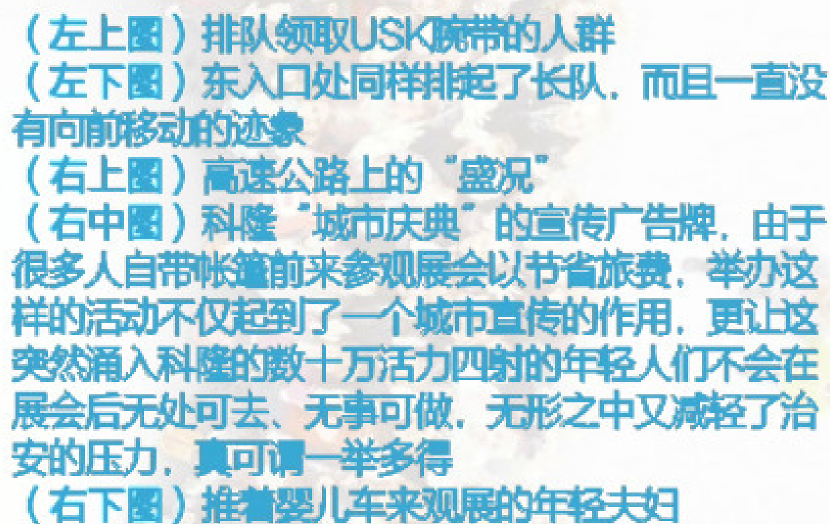
一路这样想着，不知不觉进入科隆地界，前方高速公路上堵车的长龙顿时彻底否定了我刚才的所有猜测，去年不过在会展中心的出口前小堵了那么几百米而已，而现在我面前的塞车长龙已经延伸到了出口前至少5公里。车龙中几乎清一色中小型低端车昭示着车主们年轻人、经济基础较差的身份。车龙缓缓移动着，有人按捺不住堵车的无聊走出车外抽烟透气，甚至还有Coser走出车外来搞怪，从5公里外的高速公路开始就已经让人感受到浓厚的展会气氛，让我不禁抛去了之前略有些低落的情绪而渐渐兴奋起来。

眼看堵车状况毫无改善的意思，我凭借来过两次GC展的丰富经验，果断决定从进入市区的高速公路出口下了高速，并且轻松地在会展中心相邻社区里找到了免费停车位，我不禁有点洋洋得意，8欧元的停车费就这样省了。

穿过几条街道来到科隆会展中心的南入口，入口处的场面堪称与高速公路上的长龙交相辉映，再次证明我对展会人气下降的担忧纯粹是杞人忧天。会展中心主入口前的空地上设置有10个白色帐篷，这是供参观者领取GC展特色的“USK腕带”用的，目测每个帐篷前排队的人数超过300人，而主入口处还有千人左右的等待队伍，见此阵势我再次运用丰富的观展经验，决定绕到会展中心的东入口入场，因为南入口是面对科隆火车站的主入口，所以排队入场的人数总是最多的，而其它入口的情况一般相对好些。

USK

所谓USK，是德语“Unterhaltungssoftware Selb-stkontrolle”的缩写，直译为“娱乐软件自我控制”，实际上就是德国年龄分级控制组织。在这些帐篷那里，凭本人的身份证明可以领到标识着你相应年龄段的腕带，腕带分为绿、蓝、红3种颜色，分别代表你的年龄段为12+、16+和18+，这些腕带由工作人员为你戴上，并且戴上后除非破坏否则无法取下，这样展会上的工作人员一看你的腕带就能辨别你所属的年龄段。因为展会上16+限定的游戏按规定都是在隔离展区展出的，例如“寂静岭”系列含有惊悚恐怖内容，“合金装备”“战地”“使命召唤”有暴力杀戮内容，还有一些带有性挑逗意味的游戏都在此区域。不过展会大厅里随处可见的大屏幕上一直播放着一些带有性感火辣的游戏女郎的宣传动画，更不用说那些四处走动穿着清凉的Showgirl和Coser们……看来西方社会对性的宽容度果然还是比暴力要高很多。



（左上图）排队领取USK腕带的人群
（左下图）东入口处同样排起了长队，而且一直没有向前移动的迹象
（右上图）高速公路上的“盛况”
（右中图）科隆“城市庆典”的宣传广告牌，由于很多人自带帐篷前来参观展会以节省旅费，举办这样的活动不仅起到了一个城市宣传的作用，更让这突然涌入科隆的数十万活力四射的年轻人们不会在展会后无处可去、无事可做，无形之中又减轻了治安的压力，真可谓一举多得
（右下图）推着婴儿车来观展的年轻夫妇







在从南入口移动到东入口的途中，我看到了一块科隆“城市庆典”的宣传广告牌，Phillip Poisel等人都是德国著名的流行音乐歌手或团体，这个所谓的“庆典”是一台大型流行音乐演唱会。看来科隆乃至北莱茵-威斯特法伦州政府有意依托GC的超高人气对青年人进行教育和引导活动。

来到东侧入口，确实排队的人很少，而且我早就知道USK腕带在展会里随处可以领到，根本不需排队，所以我心安理得地站在队伍里等着入场。排队等待的时间颇为无聊，于是我跟旁边一位大叔闲聊起来，大叔看上去四五十岁，来自德荷边境的小城Emden，离科隆也有3个多小时的车程。他带着他的两个儿子和儿子们的一个好朋友前来参展，3个半大小伙子都已满18岁，大叔表示他也并不是单纯作为监护人的角色来参观展会，他本人也经常和孩子们一起玩游戏，家中有PS3一台以及PC若干……我们一致认同“战神”和“神秘海域”系列是神作，而年轻人们的最爱则是《魔兽世界》。在我与大叔的交谈中，对沉迷网游伤身的观点也取得了高度一致的意见，回头一想，似乎我也已经是大叔了？！

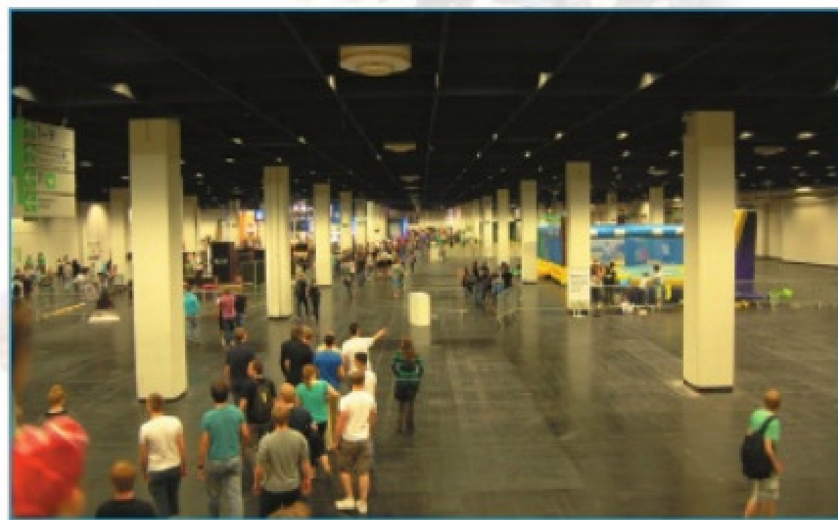
两个小时的等待

排了一会队感觉不大对劲，后面的队伍越来越长却始终不见向前移动，人群渐渐有些骚动起来。上前一打听才知道，会展中心里面已经爆满，出于安全考虑，展馆外面排队等待的人群只能限量放入，而持有网络预定门票者可以优先进入。我心里暗暗叫苦，往年哪见过这阵势，入场门票都是随到随买，所以我今年压根没有预先订票，莫非今年的GC之旅还没开始就结束了不成？

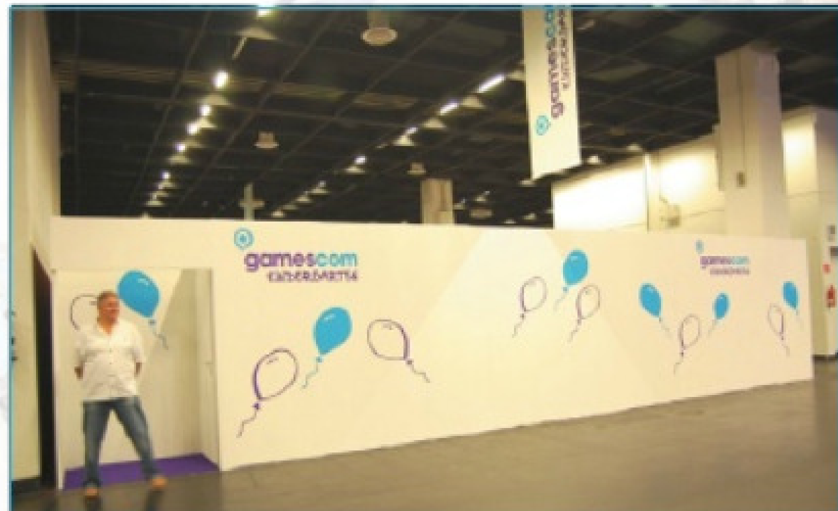
眼见排了将近两个小时，今天偏偏还是晴空万里的好天气，在大太阳下排队的滋味各位可想而知。后面的队伍越来越长，远处还响起救护车的笛声，想必有人坚持不住倒下了……我正琢磨着等最后15分钟，再进不去就走人时，侧门突然打开放进了一小批人，而我几乎是这一小批人中的最后一个，这到底算是倒霉还是幸运呢？我回头看了一眼仍在烈日下排队等候的人群，只能在心里默默祝他们好运了。

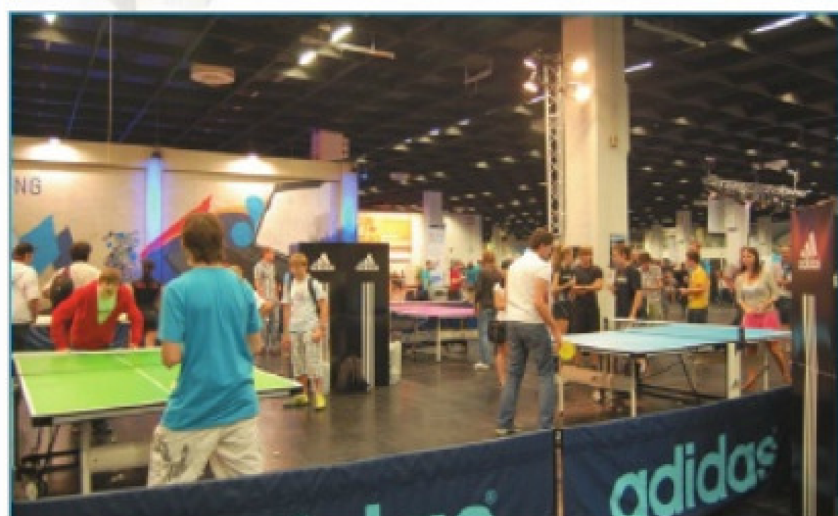
购票入场，工作人员看我这“大叔样”连证件也没要求出示，就给我扎上了一条红色腕带。从东入口进入展馆，首先来到的是副展厅，这里整个展厅里布置的都是一些年轻人热爱的室内运动项目，有大型的跑酷障碍物区，也有滑板、攀岩、乒乓球、篮球和室内足球等。这些运动项目虽然本身与电子游戏无关，却经常成为电子游戏描绘的题材，深受年轻人的喜爱，想必相关商家不会放过GC展这么个宣传产品的大好时机。虽然类似的展区前两年都有，但都是在其它展厅里见缝插针地设置展位，像今年这样专门拿出整个展厅作

（左上图）相对空旷的副展厅，摆放着各种大型户内户外娱乐设施，而地面绝对干净整洁
（左中图）副展区还设有幼儿园，让年轻的爸爸妈妈们可以安心游乐
（左下图）本土名牌阿迪达斯也不放弃来游戏展宣传的机会
（右上图）这位黑大叔带着4个孩子前来，真辛苦
（右下图）跑酷障碍区，看看这几位，像不像在玩“古墓丽影”呢？












WCG欧洲分支也依托GC举办比赛


《科南时代》Coser，不仅形似而且神似！



GC上的网游基本都是来自韩国和欧美的面孔


索尼体验区，在国内会不会吓坏小朋友？



德国劳动局的展区，可现场进行就业指导



德国Coser们，别有风味哟！


手里不是“午餐盒”，是“瓶盖地雷”哟！



《战地3》的现场秀，比德国国防军更有型哟！



PES2012试玩区，你喜欢这个代言人么……

为展区还是第一次，从中可以看出GC展举办方想把展会办成一个年轻人盛大的聚会，而不是一个单纯游戏展的想法。

德国版的寓教于乐

从副展厅出来，经过商务区时遇见了一件有趣的事，两位德国MM站在商务区外GC的大幅宣传画前指指点点不知在说什么，经过她们背后听到交谈才知道，原来她们是展会的工作人员，正在这个大幅的GC宣传画上找她们自己和同事们。看着她们一边指指点点一边兴奋地喊“你在这”“他在那儿呢”“这个不是那谁吗”，让人感觉很可爱。

前面提到过，GC主办方不想放过宣传电子化教育，对青少年进行引导的机会。在商务区这里设置有一个超大的与教育相关的展区，这个展区的大小粗略估计跟财大气粗的EA整个展区差不多大，可见主办方对教育和引导的确是非常重视的。展区内不是硬邦邦的防沉迷展板，而是展出有各种各样教育用的软件和设备，也有关于USK分级标准的普及知识。这里甚至还有德国国家劳动局和联邦国防军设立的展区，旨在引导年轻人正确就业以及吸引年轻人参军为国防贡献自己的一份力量。可见我们经常挂在嘴边的“寓教于乐”在德国也备受推崇，且德国人还有更为灵活的表现方式。

在这里我还找到一个新鲜玩意，主办方提供了一面雪白的墙和地板供参观者们发挥自己天马行空的想象力，画下自己心目中所想象的怪物。虽然这是命题作画，但德国的技术宅们可不管这些，他们在这里画下了不少他们喜爱的游戏及动漫人物的形象。看看正在作画的可爱猫耳女郎，不但她正在画的人物画风相当日系，连她的长相也是相当二次元呢。

由于本次参观展会的人数可以用“汹涌”来形容，因此我也只是走马观花地大概逛了逛各个展区，便走出了科隆会展中心。再回想起刚才的种种“盛况”，以及排队时跟我闲聊的那位大叔、入口处带着4个孩子的黑人大叔、推着婴儿车前来参展的年轻爸妈、科隆市政府举办的盛大“城市庆典”和展会中种种跟社会公益以及青少年教育相关的展区，我不禁感叹，德国人确实是把gamescom当成了一个老少皆宜的盛大Party在参与着、享受着。德国人本身就是一个非常喜爱群体活动的民族，我在德国求学时，就常常惊讶于我那些同学在校园Party上伴随着热烈的音乐一人举着一瓶啤酒便可不间断地闲聊上四五个小时的“深厚功力”。在gamescom中，啤酒固然并非主角，但有当今最顶尖的电子声光产品作为媒介，这场大Party注定会人气爆棚，也就无怪乎出现展馆内已爆满，外面却仍有大量参观者在苦苦等待的情况了。

根据官方统计，本次展会再次刷新了世界单次游戏展的参展人数记录，达到了惊人的27万5000人次。P

（左上图）北莱茵-威斯特法伦州青年人论坛，下书小字：虚拟世界中的寓教于乐
（左中图）教育软件展示区，爷爷奶奶陪着孙子来玩，水管工为他们做顾问
（左下图）正在地上画画的可爱猫耳娘
（右上图）两位在玩大型“找茬”游戏的展会工作人员——这幅GC宣传画对她们来说别有一番意义
（右下图）汹涌的人潮，这在国外可不多见！












这样的露天展览以前在E3上经常见呢


这是《怒潮》里的神马派系?


大叔特写，不仔细看真看不出伤口是假的……


《战地3》的体验区，就是这样的人流了……


在这里，年龄不是我们玩游戏的障碍……


姐姐们好像穿得比国内展会还多呢


别误会，《战地3》里没有里世界……


这便是猫儿萌娘们的最终作品了……



告别科隆会展中心，明年8月15日再见!



如果你有涂鸦欲，那么有的是地方给你挥洒

美利坚的梦与中国玩家的迷失

西雅图游戏展游记

一年一度的西雅图游戏展（PAX Prime）于8月26～28日如期举行。对许多中国玩家而言，什么是PAX也许所知甚少，也许无足轻重。比起E3，它的象征意义要大于实际价值，我们对它的实际了解似乎只停留在只言片语的阶段。



在华盛顿州会展中心，游戏展的宣传海报已经挂起，下方醒目的《Firefall》预示着这款产品将在展会期间受到重视

■特约记者 猩猩（美国西雅图报道）

全球游戏展会数不胜数，能记住的无非寥寥几个，一只手足以数清。7月上海的喧嚣未曾完全散去，偶尔微博上还能看到关于各种话题的记忆片段。更多的媒体和玩家已开始习惯并接受这样的一种态度：“我们的参与就是个乐呵”。但心底里也会浮现出别样的感慨，我们一方面欢呼着游戏产业成为GDP的“朝阳”，一方面也心里默默地居安思危，意识到后劲不足和产业浮躁。因此每次前往不同的地方，我都希望通过自己拙劣的文字和有限的眼光，去探寻这次历程中给我或更多人能留下的东西，也许有价值，也许是垃圾。

PAX，同样如此。

我寄望于通过自己这次难得的“感官”经历带回一些不同的东西，也许并不客观，但至少还算精彩。

“大妈级”空姐与“夜未眠”的西雅图

经历了16个小时的飞行及转机，我终于抵达西雅图。必须说，美联航（UA）很不给力，飞机上全程没有电源，让我们这些电脑宅男除了吃喝拉撒只能睡觉。空姐大妈们，没有一个低于30岁，情何以堪？也许对老外而言，年龄是经验和老道的表现，他们更在意的是服务而非养眼。

西雅图是个悠闲的城市，虽然我最终也没能体会到《西雅图夜未眠》中汤姆·汉克斯的电台情缘，也不曾在这个流光溢彩的城市中仔细品味，但不得不说，这里的环境和气候是个易于产生浪漫情怀的地方。

这是我第三次来美国，不能说对美国社会有什么认知，但对他们的一些日常行为还是颇有感慨的，举几个例子：

1.美国人幽默感爆棚，也善于交谈。你会发现无论路人还是商店中的服务员，都会跟你有意无意扯上几句。不是问问天气，就是问问“How are you”，有点咱们经常听的那句：“你今儿吃了吗？”果然开放是一种心态啊。

2.交通秩序非常好，之前我以为在乡镇、高速上不鸣笛、不乱并线，遇到行人路口停车只是特定环境下的淳朴民风，但在西雅图这样的都市里依旧如此，不能不说是整体教育和素养问题。至于什么乱闯红灯、当街对骂之类的特色更是闻所未闻。当然，我只说我看到的，也许在纽约这样的城市未必，希望下次有机会混过去看看哈！

3.服务质量一流。如果说你习惯了国内的状况，那来这儿你会觉得自己终于当了回上帝，有时我甚至觉得以这样的服务你不给小费都不好意思。当然，小费也是对他们服务质

量提升的一个变相促进，相辅相成吧。

4.生活悠闲：这里整体的生活状态就是——悠闲。站在西雅图的市中心与站在中关村的中心，我会感觉恍如隔世。为什么欠了一屁股债的美国人生活如此悠闲？这还真是个不太容易想通的问题。

5.做事规矩：与其说美国是个法制国家，倒不如称其为“守规矩”的国家。无论在任何地方，任何人都是严格遵照规章制度行事，不能轻易违反。对善于“变通”的国人而言，简直“愚不可及”。说个插曲：以我仅存的头发数量及皱纹程度，想喝杯啤酒居然还被要求出示护照鉴定年龄，老美的人品确实让人佩服。

最后说个有趣的经历：抵达美国第一天的晚上，就在麦当劳门口被一个比我壮两倍的老黑堵住要钱，旁边还围了几个掏着档的哥们瞅我。对我这种从小在街头混迹的人来说，第一反应当然就是——跑！

北美第一大展会揭幕

本届西雅图游戏展的展馆共有4层，2、3层为棋牌、桌游的展示区，还有任天堂、SE等厂商的最新产品及游戏试玩；4层为PAX的最大展区，共分为两个厅。主厅聚集了世界著名的游戏公司，如SE、CAPCOM、EA、SEGA等；副厅也有NCsoft、育碧、微软等展区。网游厂商里，除了大家熟知的由九城注资的Red 5 Studios研发的《Firefall》（暂译“火瀑”）重磅参展外，还有许多韩国公司的身影。

《Firefall》在今年ChinaJoy上已经一展风采，但欧美游戏进入中国大都水土不服，没有真正满足中国玩家追求“爽快、极致和争斗”的心态。《Firefall》在欧美的考验刚刚开始，而在中国，可能需要走的路会更长。《激战2》不负众望引发了现场试玩狂潮。这款游戏提供了现场最长的试玩时间（每人可以体验平均40分钟），导致我前两天来试玩区都没能摸到键盘。因为有《激战》惨痛失败的经验，我并不十分看好《激战2》在国内的前景。浓重的欧美风格，内容之庞大、操作之繁复均远超一代，同行的一位国内技术人员坦言，他非常担心服务器优化及机器配置要求，这都是制约它在国内普及的重大问题。

国内企业方面，有完美世界展出的FPS《Blacklight Retribution》，《火炬之光Ⅱ》同样提供了试玩。但总体来说，国内公司总是在这类大型展会上显得形单影只。

以上只是几天展会的部分试玩感想。PAX作为继E3后北美最大的展会，相较于国内游戏展最大的不同便是提供了大量游戏展示及试玩，以主机和体感为主。相比国内网游独霸天下的局面，PAX上多半仍是主机和单机游戏的天下。



（右上图）常年出国的朋友大概已经习惯了“空中大妈”和“空中大叔”。面对这么不给力的空乘，我只好睡觉去了……

（右中图）西雅图是美国太平洋西北区最大的城市，气候温和、民风悠闲

（右下图）PAX展商证，请忽略旁边的“动车驾驶证”……





（左上图）PAX，即Penny Arcade Expo，是由网络漫画Penny Arcade的两位作者Jerry Holkins和Mike Krahulik发起的游戏展。它从2004年开始举办，在E3缩水的那两年成为北美最大的游戏展会。到2010年又“分裂”为一年两度，分别称作PAX East和Pax Prime，前者每年春季在波士顿举办，后者每年夏末在西雅图开幕。在西雅图举办的Pax Prime便是我此行的目的地

（左下图）任何一个地方，都可以看到排着长队等待试玩的玩家，而在国内，这些人一定是在领取周边





这其中让我印象深刻的，是SEGA推出的两款非常有意思的游戏的试玩：《死亡之屋——赶尽杀绝》（House of the Dead: Overkill）支持3D眼镜并配合"激光棒"进行游戏；更牛的要数《梦魇再起》（Rise of Nightmares），直接可以通过动作捕捉系统让玩家用身体来模拟主人公行动，例如推门、锯开僵尸等行为均可自理，真是太刺激了！

国内外游戏展会侧重点迥异

随着E3成为发布会专场，PAX承载了北美乃至全球厂商公布新产品、提供试玩的又一重要平台。作为中国游戏人能参与其中是种荣幸，也是种责任。我一直试图以旁观者的身份总结这不长的旅行，理清盘根错节的感慨。我一直想找到答案的是，中国游戏人的路在何方？中国玩家的梦又在何方？与国内举办近10年的游戏展相比，仅有7年历史的PAX更成熟、专业，提供了高质量的内容及服务，而Showgirl、Cosplay等内容，却罕有见到。面对新产品的匮乏及断档，国内游戏展是否依旧只能在这些内容上做文章呢？

我尝试用几点疑问来寻求内心的答案，也寻求大家的共鸣——来自那些真正热爱游戏的，希望中国游戏可以越来越好的人们。

1.Showgirl是中国特色的游戏道路么？

3天的展会，我没有看到一个所谓的Showgirl，现场每家厂商至少提供10～20台体验机给玩家体验。看着国外玩家享受地试玩新作，不知国内成天看图为乐的同学们作何感想。虽然Showgirl并非国内独创，但它在国内的泛滥已到了愈演愈烈的地步。如果说，满足男性玩家的欲望是我们顺应市场所必须做的，那游戏新产品的匮乏与对产品的不自信是否也是这种现象的助推剂？我无意否认众多人的努力，但看着国内游戏展，每年Red 5朴实无华的试玩展台前都是空空荡荡，如异类一般，这是否就该是国内厂商认为的常态呢？

2.《传奇》和《魔兽世界》是最好的游戏么？

欧美游戏展上，PC网游只是其中一个部分，本届PAX主机游戏几乎占据了7成以上的展位，以一个玩家的身份看，我心里充满了嫉妒。反观我们如火如荼的网游市场，《传奇》和《魔兽世界》成了厂商仿制的模板。正如我在微博中所言："如果国内玩家还把《魔兽世界》放在最牛的位置，我们就太可悲了。更多的欧美游戏在平台、内容、创新、技术等各方面遥遥领先我们，游戏文化我们更是无法企及。"

3.是娱乐还是游戏？

中国游戏展上，参展商更重视娱乐，我们不难看到诸如中国移动、中国电信等也堂而皇之地带着数十位Showgirl占据着数百平的展位空间。PAX上，我见到最多的一幕是一群群身着游戏T恤的工作人员在为玩家讲解游戏内容，引导玩家去体验。获得周边礼物的大多数方式是参与试玩项目后领取。或许这样的方式过于繁复和老套，但通过游戏试玩，培养用户的兴趣和关注是国外游戏展会通用的方式。每年参观完国内展会后，你留下了什么？是周边？一身大汗的衣服？跟Showgirl的合影？烈日下排了数个小时队领取的纸袋子？还是你认真体验后，充满期待和喜悦的游戏？

我们该问问自己，不是么？

4.媒体还是玩家？这是个值得思考的问题么？

参与过暴雪活动的中国媒体深有感触：暴雪对玩家的重视程度要远远高于媒体。在PAX上，这种情况更加突显。我们抵达第一天为了找寻媒体间，足足问了10个人，才在人迹罕至的楼下角落找到了没有电源、电脑的会议室，设备自理！你是否习惯了在国内展会上带着记者证件随意穿行的特权？你是否已经厌倦了动辄便开发布会的游戏厂商？

整个现场，我只看到NCsoft一家提供了媒体专用体验机，其它任何游戏想试玩，请排队。这与国外展会的运作方式不同有很大关系。PAX承载了新品发布的责任，游戏公司更加在乎现场玩家的体验，与其说通过媒体的"通稿"来传达，不如以"口口相传"的方式来深入传播游戏品质。这也许是一种愚昧和死板的表现，但令人敬佩。

我不了解国外媒体如何报道游戏，有否"通稿"一说，但在我的交谈和观察中，每个媒体人都在认真地玩游戏，不时提问。与某些拿着钱、发着通稿的"资深记者"不同，我所见到的同行，每个人都是玩家，都是对游戏有热情的人。

5.商人玩的是资本，玩家玩的是游戏。

游戏公司的使命是什么？从进入行业我就在思索这个问题，没有答案。但随着时间推移，我至少明白了一点，在一些人眼里，游戏只是商品，卖钱的工具。于是，他们自诩为商人与投资人，天使也罢、恶魔也好，他们是业内的领军人，话语权的掌握者。他们率领着一群精英在行业内披荆斩棘、呼风唤雨，上市也好、融资也罢，泛娱乐化、找代言人，最后还能去其它领域再创辉煌。他们，是成功的。

但玩家想要什么呢？

这是个质朴的问题，如果我能玩到代言人，我一定不会对游戏着迷，可惜我玩不到。如果我能拿到股票，我一定不会对游戏着迷，可惜我拿不到。我想要的，只是一款好玩的游戏，仅此而已。

但我们的游戏好玩么？

自动寻路是个天才的设定、免费游戏是里程碑、模仿与抄袭是赚钱的不二法则，当我们面对满目的类《传奇》《魔兽世界》后，是否还曾想过自己真正喜欢的游戏是什么？

没人会问，也没人想问。还有无数所谓"著名制作人"在宣讲他们为玩家着想的设计理念是多么暖人心意。

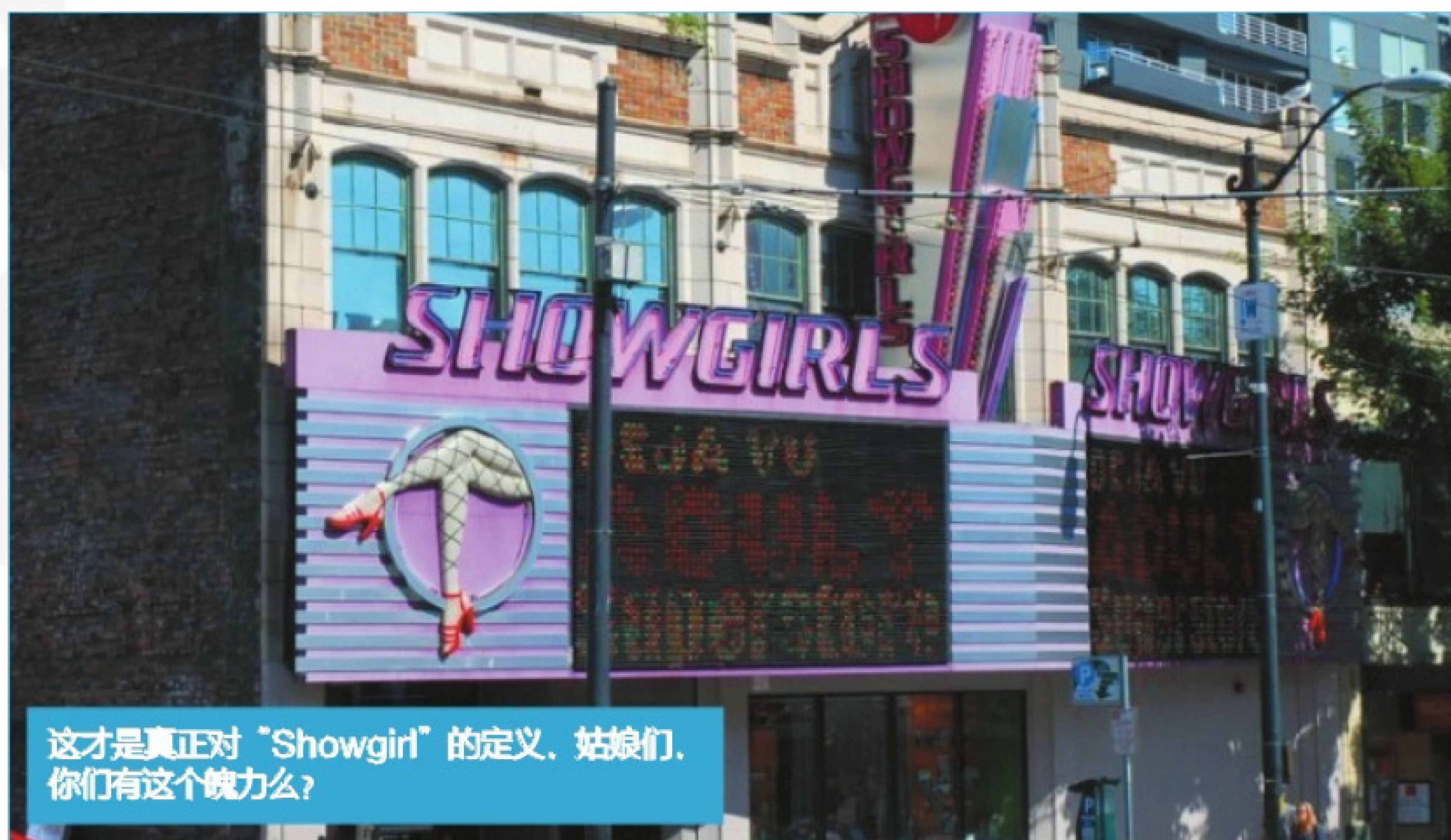
我们看到了用成功模式复制出的一大批孩子，他们都有一个爹、一个娘，只不过有些整容了，有些连妆都懒得化。这就是我们几千万、上亿玩家每天面对的东西。

回来后，与圈内一位资深人士有简短的沟通，他将这种现象归结为国内外玩家付费习惯的本质不同。国内玩家不会为了一款游戏去花钱购买、付费，更加在意如何不花钱玩到，但玩到后特别在意通过各种方式让自己强大，于是道具模式正中下怀。我多少赞同这样的理论，当我们失去了体验游戏的快乐，沦为数据背后的强大奴隶时，游戏赋予我们的一定只剩下"做强者"了吧。

还有很多，不能一一尽述。我们还能奢望更多么？

我奢望着，就像偶然我会梦到自己正在参与全球最牛的一款网游的开发，一款可以脱离升级打怪、回归现实、符合人类常识的游戏，我称之为"现实主义的乌托邦"。就好似青春期的男孩会在夜里幻想性感女子一般，单纯而快乐。

这是我的奢望，也或许是一些人的奢望吧。P



这才是真正对“Showgirl”的定义，姑娘们，你们有这个魄力么？



游戏品种的多样性：你能想象国内有这样的街机展商么？在PAX上，有专门的街机试玩和体验区，非常火爆


马库斯大叔不怒自威



Kinect不愧是合家欢的优秀载体



“老滚”的试玩台绝对让RPG玩家翻抖！


PAX版的《怒潮》四驱车


僵尸大战PAX


桌游展区，一张桌子就标价1万多美金


在PAX上，任何一个游戏公司的工作人员都几乎在用这样平等和认真的态度去对待一个普通玩家（我不是指跪着），而我们的游戏公司和玩家又是怎样的关系呢？


一群忘我的3DS体验者，内心一定很充实吧


国内MMO游戏已是“自动寻路”的天下，《激战2》的“传统设计”对新用户而言并不感冒。正如已在国内开测的《巫师之怒》一样，大多数欧美公司不愿意为中国特色优化本地化服务，如何将欧美游戏理念与国内实际结合是个非常困难的课题


《Firefall》的人物塑像，呈现出一副大作的姿态了吧？！


被这样的妹子抚摸，一辈子都值了！


微博友人推荐的餐厅Elliott's，这里的Crab Cakes很赞



这游戏的PC版能在11月15日发售么？


好吧，正经点儿，真是好棒的Coser啊！


代入感爆棚的《死亡之屋——赶尽杀绝》玩家


这在干嘛？不要想歪了……



原来，跟在纸板上挖个洞合影的原理差不多


再看清楚一些……真是好棒啊！


……

布兰达·布雷斯维特 Brenda Brathwaite**生日**1966年10月12日**出生地**美国纽约州奥格登斯堡**荣誉**持续从事游戏开发时间最长的女性

布兰达·布雷斯维特

挥动魔棒的女巫

1981年10月2日，美国纽约州的一所高中内，一群十五六岁的女孩们趁着课余时间，躲在休息室内偷偷抽烟，显然这是违反校规的。此时休息室的门突然打开，女孩们都紧张地看去，不过很快又轻松地吞云吐雾起来。



2011年7月，在英国电影和电视艺术学院奖（BAFTA）一次活动上星光闪耀的合影。从左至右分别是：Rod Humble（代表作《第二人生》）、Louis Castle（Westwood的联合创建人、代表作“命令与征服”系列）、David Perry（代表作《孤胆枪手》）、Brenda Brathwaite、John Romero、Will Wright（代表作“模拟人生”系列）、Tim Schafer（代表作《野蛮传奇》）以及Chris Hecker（代表作《孢子》）

■上海 小象咪咪

走进休息室的是一个和她们年纪相仿的女生。

“能给我支烟吗？”

原来那个女生想向休息室里的同学们借烟。但奇怪的是，她一一拒绝了别人递给她的香烟，继续问其他人求助。这个怪异的举动引起了角落里另一个女孩的注意，她名叫Brenda Brathwaite，也是“瘾君子”中的一员。她很快就看明白，那个闯入休息室的女孩想要不带薄荷味的香烟，这种烟在中学女生里比较稀罕，正巧她抽的是非薄荷味的，于是就递给她一根。那个女孩很感谢Brenda的慷慨，主动和她攀谈起来。两人聊着聊着，话题转到了打零工上。

“你听说过Sir-tech软件公司吗？”女孩问Brenda。

“没有。”

“那你听说过《巫术》吗？”

“没有。”

“听说过《龙与地下城》吗？”

“听说过。”

“你想找份活儿干吗？”

“当然啦！”布兰达脱口而出。这就是游戏业界内资历最老的女设计师所经历的第一次“面试”。当时只有15岁的Brenda，因为这一支烟进入了游戏业，开启了她长达30年的职业生涯。

巫术热线员

Brenda之前对游戏的认知并不比其他女孩强多少，几乎没怎么接触过电子游戏。当时《龙与地下城》已风靡全美，许多由此衍生出的RPG也在简陋的个人电脑上应运而生。Brenda对这个名叫Sir-tech Software的软件公司一无所知，她从未听说过他们的产品。而她即将得到的这份工作，名称叫做“巫术热线员”。

所谓的“巫术热线员”，就是给那些购买《巫术》软件的人答疑解惑，同时还要兼任测试员。这些“客服”们必须对游戏本身非常了解，才能帮助那些在游戏中遇到困难打电话求助的玩家。在“面试”完的第二天，布兰达就来到Sir-tech公司，她首先要做的就是在尽可能短的时间内熟悉

产品——后来大名鼎鼎的“巫术”（有个很神的译名是“辟邪除妖”）系列第一作（即Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord）。几乎从未接触过PC上RPG的Brenda，尝试着组建自己的队伍、进入迷宫，开始初次冒险。很快她就被这从未感受过的奇妙经历深深吸引。她像着了魔似的，沉浸在《巫术》营造的世界里，尽管只是简陋的界面和几个数字的变化，却足以将Brenda带入这个神奇的领域。作为一份兼职，她只需从每天下午4点工作到8点，然而《巫术》的神奇魅力让她每天3点就来公司，直到9点才离开，后来她又额外增加了两小时的工作量……

当时除了已经发售的《巫术》，公司里还能接触到一个用于制作关卡的编辑工具。Brenda花了几个钟头捣鼓这个工具，只为能搞个让她开心的小东西。这是她第一次尝试设计游戏内容。她说，自己还清晰地记得当时的情景，就像许多人记得自己的初恋一样。时至今日，她依然保留着当初记录她《巫术》人物数据的5英寸磁盘。

Brenda为Sir-tech工作了18年——从高中到大学，再到大学毕业之后，一直都是。她的名字被留在了几乎所有“巫术”作品的职员表上。起初她做兼职测试员，负责检测游戏中的问题。经过几代的项目，她已经对“巫术”系列了若指掌，但她从未思考过这款游戏要怎么设计。直到有一天，她接触到另一款游戏，彻底改变了她的职业走向。

电子游戏中的性

1991年，策略游戏《席德·梅尔的文明》（Sid Meier's Civilization）诞生了，作为游戏从业者，Brenda尝试了这款划时代的伟大作品。玩起游戏后，她感到无比惊讶，一遍又一遍地问自己——“它是怎么做到的？”她不知道为什么这款游戏可以对她在游戏中的行为作出合理而充满趣味的回馈。Brenda意识到，有一个藏在幕后的巫师，让这款游戏变得神奇而充满魔力，这个巫师，就是高明的游戏设计者。她非常想知道设计者是怎么做到这些的，于是向公司提出想当一名游戏策划的愿望。为了获得这份全新职位，Brenda甘愿从头开始，重新学习游戏设计。

在之后推出的几款“巫术”作品里，Brenda设计关卡、系统，甚至动手写说明书，几乎所有与设计相关的事都参与过。她从这些工作中逐渐学会了如何成为一名“施魔法的巫师”。除了一直做到八代寿终正寝的“巫术”系列，Brenda还以核心设计者的身份，参与了Sir-tech的《铁血联盟》（Jagged Alliance）及后续系列的开发工作。

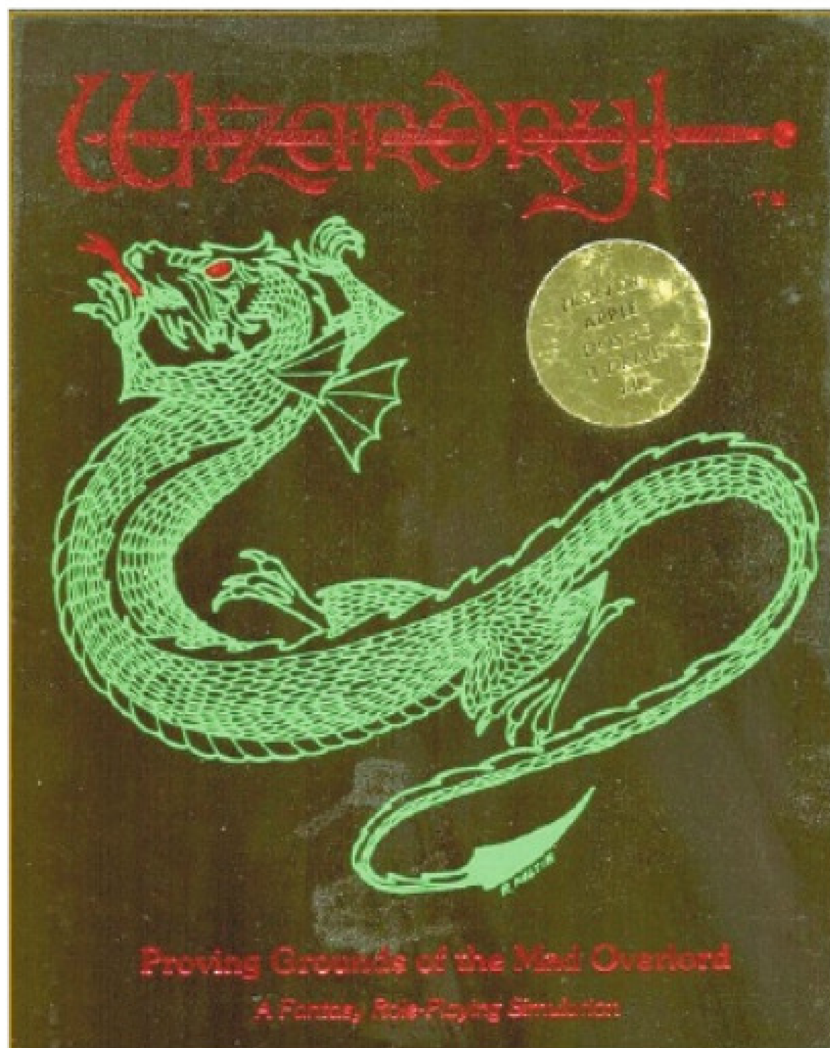
在Sir-tech工作了整整18年，Brenda已经从原本的测试员成长为策划组长。在“巫术”正统系列的最后一作《巫

（左上图）尽管画面简陋，但《巫术》已经有了完备的玩法，图为回合制的战斗系统
（左下图）《巫术》初代封面，真的有些“辟邪除妖”的意思哟
（右下图）《文明》促成了Brenda向设计者的转变



《巫术》于1978年由两名康奈尔大学的学生Andrew Greenberg和Robert Woodhead创造，1981年，Sirotek兄弟成立的Sir-tech公司为它制作了精致的手册和包装盒正式发行，一举成名。此后，“巫术”的创造者淡出了游戏圈，Sir-tech主导了游戏的后续开发工作，直到2001年，连年亏损的Sir-tech在发行《巫术8》后结束了这个正统系列。“巫术”与“创世纪”“魔法门”并称欧美三大RPG，它深刻地影响了日本的早期RPG，Sir-tech关门后日本人甚至买走了“巫术”的开发权







术8》上市前，她选择离开职业生涯起步的公司，寻求更广阔的天地。她首先加入的是已经改头换面的雅达利，以核心策划的身份参加到知名RPG系列《龙与地下城——英雄无敌》（Dungeons & Dragons: Heroes）的开发中。2003年她又辗转到曾经开发过《魔兽争霸Ⅱ》资料片的Cyberlore Studios。在那里，她有机会接触到更多的大牌发行商，如EA、育碧等，这使得她参与的游戏项目一下广阔许多，接触到以前从未尝试过的游戏类型。

作为最主要的设计者之一，Brenda在Cyberlore制作的第一个大项目，竟然是名为《花花公子——情色大亨》（Playboy: The Mansion）的另类游戏。在这款模拟经营类游戏中，玩家会扮演成人杂志《花花公子》的创始人Hugh Hefner，通过贩卖成人杂志、建造夜总会、举办成人活动，打造自己的情色帝国。

作为一名女性设计者，要把这款针对男性玩家的游戏做好，需要花费更多在把握玩家微妙的情感诉求上花费更多精力。Brenda觉得不能把这款游戏简单制作成普通的模拟经营类游戏，因为这是一款“花花公子”游戏。尽管游戏的核心机制没有变，但“性”毫无疑问是这款游戏真正吸引人的地方，也是市场上的卖点。Brenda决定先去研究“性”在现有游戏中所占的位置，探究优秀游戏是如何表现“性”主题，制作者对待“性”又是什么样的态度。只有了解了这些，才能去做好这款游戏。这些研究让这款“花花公子”游戏牢牢把握住了属于自己的玩家群体。游戏发售后，布兰达还将她为项目所作的研究结果出版成书——那就是《电子游戏中的性》（Sex in Video Games）。

《花花公子——情色大亨》发售后，尽管游戏在“性”的表现上非常克制，依旧难逃评级机构ESRB给出的M级分级（17岁以上）。游戏的资料片中，只因为在表现性行为上使用类似“模拟人生”系列中裸体加马赛克的手法，惨遭AO分级（仅限成人）。ESRB对游戏中性表现的严苛态度让Brenda非常愤怒，也促使她成为一名反审查制度的提倡者，尤其是反对审查机构对性主题的严厉标准。

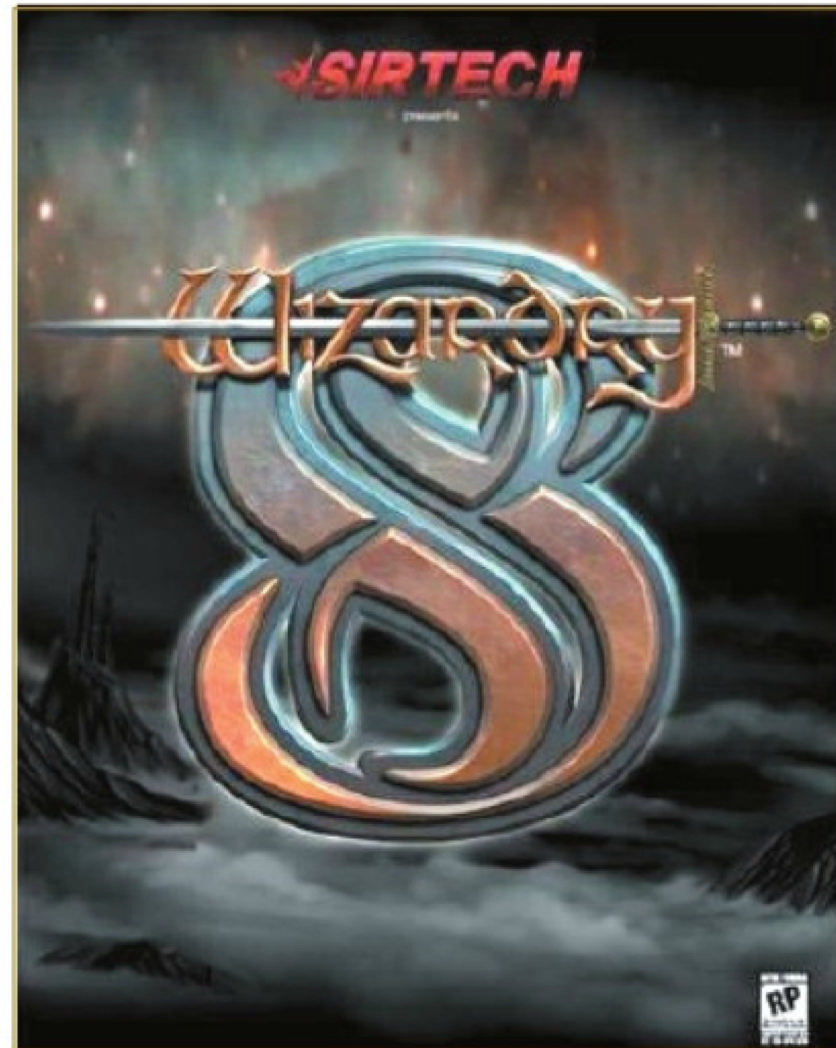
2005年，身为国际游戏开发者协会（IGDA）一员的Brenda，发起成立了性爱特别兴趣小组，旨在消除开发者与玩家对游戏中性主题的谨慎心理，倡导用更积极的态度正视游戏中出现的性表现。已在业内颇有名气的Brenda，借在游戏开发者大会（GDC）发言的机会，大胆抨击ESRB的审查制度。她说在日本和德国，分级机构更关心的是会产生严重社会危害的暴力内容，而不是正常的性行为。而在美国，因为ESRB对性主题的保守态度，使许多优秀的正常游戏被扣上M或AO的标记，直接和百思买、沃尔玛之类的大零售商说



（左上图）火辣的女郎是《花花公子——情色大亨》的独特卖点
（左下图）本质上它仍旧是一个当时流行的模拟经营类游戏
（右上图）保持古典风貌的《巫术8》
（右下图）《巫术8》是Brenda在Sir-tech的最后一作，也是系列的绝唱







再见，造成经济上的严重损失。她认为《质量效应》《战神》等游戏，因其中的性内容而受到指责是不公平的，里面只是一些再普通不过的性表现。现在的游戏开发者对“性”显得畏首畏尾，造成这种局面的元凶就是游戏审查机构。尽管Brenda为此大声疾呼，但未能改变评级机构的保守态度，而她又将面临游戏产业新一轮的挑战——

SNS与爱情

Brenda职业生涯的这次重大转折源自互联网最近的革命。随着脸谱（Facebook）和推特（Twitter）的横空出世，互联网迅速进入社交网络时代。SNS游戏逐渐成为市场的新宠儿。

2009年的Brenda已是游戏业内最成功的女性设计师之一，她在3年前被《次世代杂志》（Next Generation Magazine）评为“百大业界最具影响力的女性”之一。这时SNS游戏已经蓬勃开展，可能是源于女性天生的敏锐直觉，Brenda意识到这将是一片广阔的新天地。她毅然辞去了萨瓦纳艺术设计学院（Savannah College of Art and Design）的互动设计教授职务，加入名叫LOLapps的社交游戏制作公司，担任设计总监。这是一个专门针对脸谱用户的社交游戏公司，最有名的作品是《Ravenwood Fair》，一个农场类的社交游戏，不过背景放在了大森林里。

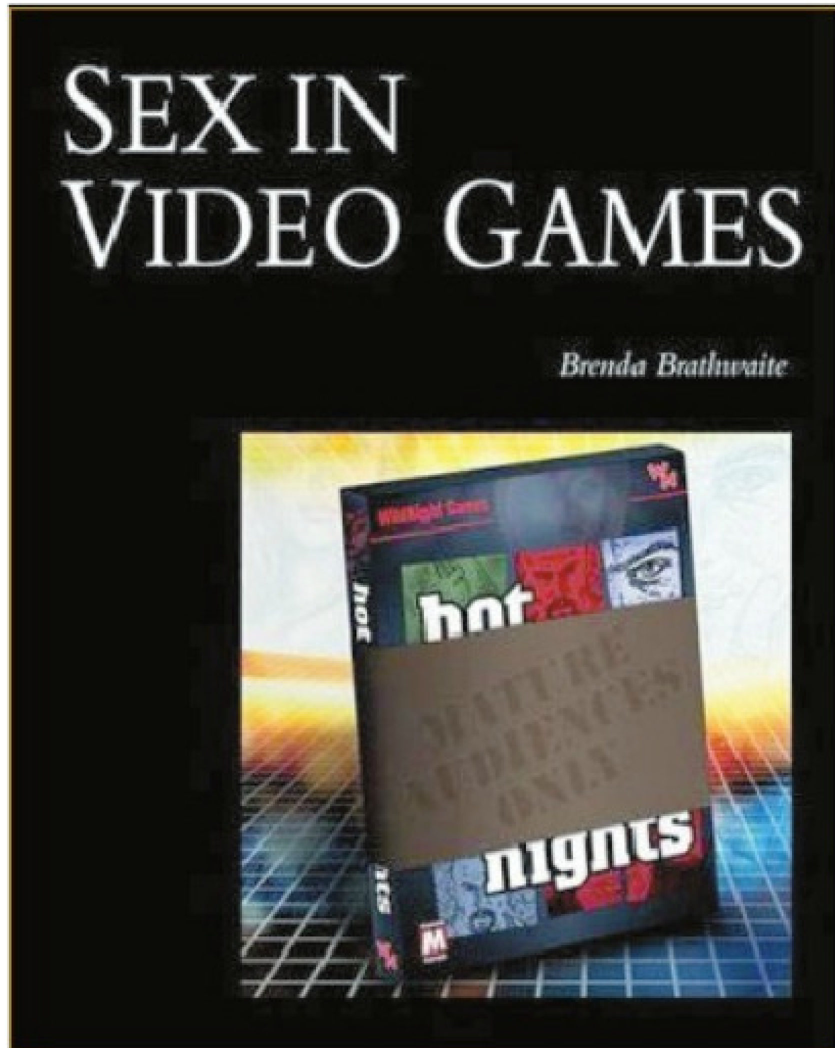
这个项目让Brenda有机会与一位业界的传奇人物——“毁灭战士”（Doom）与“雷神之锤”（Quake）的创造者之一John Romero一同工作。这个曾制作众多知名硬派核心向游戏，被看作是FPS教父级的男人，现在也开始制作休闲小农场类的游戏。在这个项目中，Brenda是创意总监兼游戏策划，Romero是主策划。尽管SNS游戏的开发流程相比传统游戏要短很多，但就在这短短数月的时间里，Brenda与Romero的关系迅速升温。2010年，基于对社交游戏的积极看好，两人合力创办了Loot Drop公司，致力于社交游戏的开发。今年2月，布兰达彻底离开了LOLapps，在自己的公司里继续担任创意总监。当然，两人齐心协力开发游戏的同时也公开了情侣关系。这段游戏业界的情缘，见证了游戏产业剧烈变革的时代，他们用当下最流行的微博和社交网，宣告了一个新时代的到来。

身为一名女性设计师，Brenda拥有不亚于男性设计师的从业经验。她目睹游戏产业的壮大，她不因自己的资历而拒绝新鲜事物，她更敏锐地去捕捉市场的动向。她可以不讳言游戏中的“性”话题，也可以毫不犹豫地放弃擅长的传统领域。当有人说女孩子玩不来游戏时，她的女儿回答他们——“这个游戏是我妈妈做的”，这正是让Brenda感到自豪的地方。因为有了这样的自信，Brenda成为游戏业界中最受人尊敬的女性之一——这个硬线条的产业中“自古”就不缺乏靓丽的身影。

（左上图）与Firaxis Games的艺术指导Seth Spaulding在GDC大会上
（左下图）Brenda的研究专著
（右上图）《Ravenwood Fair》是一款类似《开心农场》的休闲游戏
（右下图）2011年4月，Loot Drop与社交游戏开发商RockYou签约合作，左右分别是Brenda和John Romero









KnowWonderKnowWonder Digital Entertainment**历史**1998年～2008年**总部**美国华盛顿州柯克兰

KnowWonder 最微弱的闪光

在游戏业数十年的历史中，能够青史留名的开发和发行公司毕竟只是少数，它们中的大部分就如你我普通人一样，在历史长河中默默诞生，又默默死去。我们今天的主角是KnowWonder，它在游戏史上只有一两次最微弱的闪光。

■晶合实验室 梅林粉杖

KnowWonder的历史，是20世纪末典型的小型游戏工作室的历史——在欧美地区，它既没有顶尖的创意能一夜成名，也没有获得手握大把金钱的投资人的垂青。自从1998年成立以来，它就依附在比它更大的游戏公司旗下，两三年内被不同的公司来回收购，但它赖以乘凉的“大树”也是游戏业中不怎么入流的三线公司——依靠给华纳兄弟、EA等大型娱乐公司制作新兴的电影改编游戏维持运作，小如KnowWonder的工作室只能跟在这样有肉吃的“大佬”身后喝点汤。

全平台的机遇

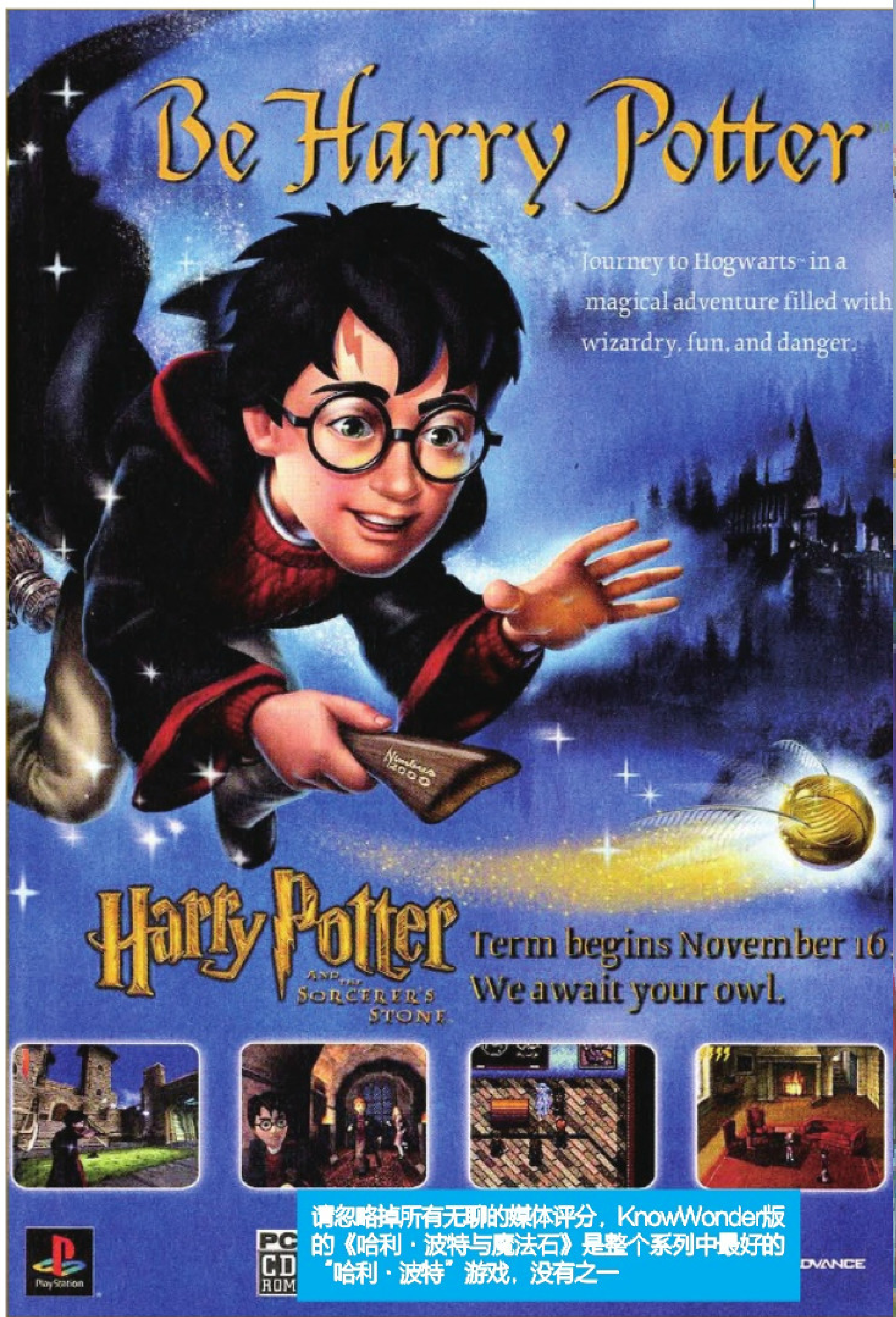
当时，电影改编游戏处于叫座不叫好的形势下。一些大型游戏公司不重视这个新兴游戏门类，甚至出于口碑等考虑不屑于发行此类游戏，可这类游戏击中了影迷们的消费心理，不管素质多差，都可能卖个几十万套。于是，在商言商的EA颇有眼光地买下了“哈利·波特”系列电影的开发权。EA不仅要开发电影游戏，而且规划了庞大的全平台发行计划，它的第一部同名改编游戏《哈利·波特与魔法石》史无前例地登陆7个游戏平台，从PC到GBA一个也没有少，其中PC和主机版还包含十几个语种的版本。这么大一个摊子，特别是要为不同的平台制作游戏，以往那样找个草台制作公司胡乱凑合显然是不行了，EA创造性地把7个平台分成5个不同版本的游戏（就像是后来分裂的FIFA系列游戏一样），每个版本交给不同工作室制作，达到齐头并进的效果，KnowWonder得到了PC和GBC版的开发许可。

之后的故事，可以这么说，请忽略掉所有无聊的媒体评分，KnowWonder版的《哈利·波特与魔法石》是整个系列中最好的“哈利·波特”游戏，没有之一。以今天的眼光看，这款游戏拥有很多现今流行游戏的特质，如开放探索的霍格沃兹学院，而不是一般电影改编中因为偷懒而特别喜欢的线性关卡；动作性强，它参考当时流行的“古墓丽影”等系列，设计了大量有趣的平台跳跃段落；与原著结合良好，许多电影改编游戏由于赶工等原因几乎很难忠实原作，这款游戏却如实表现了魔法学院一年级可以学到的一切，并且把这些魔法与游戏玩法结合起来，设计了许多需要依靠正确的魔咒才能解决的谜题。如果抛开“电影改编”这个成见，这是款素质相当高的游戏，游戏过程大约有20个小时，绝非一般同类游戏所能比。但就这样一款游戏只得到GameSpot网站5.5的评分，GameSpot给出的道理竟然是：这款游戏太低龄化了！

嗯……真是这样吗？

巫师卡收集者

这款游戏设计成开放探索的世界是有道理的，因为当中隐藏着制作组的苦心。这是另外一个与原著结合的神设计——他们在游戏场景中隐藏了25张不同的巫师卡，等待玩家去一一收集，而这些收集元素绝不低龄化！因为这些巫



请忽略掉所有无聊的媒体评分，KnowWonder版的《哈利·波特与魔法石》是整个系列中最好的“哈利·波特”游戏，没有之一

师卡的隐藏方式与“古墓丽影”系列设计秘密地点的思路完全相同，充分利用了玩家心理上对场景元素的大意疏忽，如果你不仔细观察场景中的怪异之处是很难找到其中一些卡片的——有的需要仔细观察暗处，有的需要你及时跑进限时关闭的秘门，有的需要跟着场景里乱飘的某个鬼魂走才能找到……最高明设计的是，你能看到霍格沃兹有名的移动楼梯大厅最高处漂浮着一张巫师卡，但如何得到它可就要仔细思考一番了。

这样的设计别说低龄，就是成年人也未必能顺利解谜吧！而且必须指出，对“哈利·波特”这样的游戏来说，为什么它一定要“高龄”呢？！

也许是巫师卡的收集对孩子们实在挑战太大，KnowWonder为游戏制作续集《哈利·波特与密室》时虽然加入了更多可以收集的巫师卡，但同时允许玩家向游戏里的NPC购买这些卡片。

KnowWonder版本的两部“哈利·波特”游戏是当年最热卖的PC游戏之一，但也许EA也认为一切托的是电影和原著小说的福，从第三部开始，游戏与Xbox 360平台共版，KnowWonder失去了制作的资格。《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》是“哈利·波特”游戏登陆次世代平台后的第一个作品，当某些人欢呼终于告别了“低龄”“卡通”这些头衔、迎来更高素质的画面的时候，他们也同时看到一个最没有个性的“哈利·波特”游戏——整个游戏都是单线式的流程，完全是将电影剧情复述一遍，甚至有的地方因为赶工草草略过；不完善的动作捕捉导致人物表情僵硬，这个缺陷后来一直没有很大的改善。

至于KnowWonder，这家公司还在电影改编游戏领域拼搏，制作过许多迪斯尼电影的改编游戏，如《海底总动员》。2008年，随着又一轮的并购行动结束，这个势单力孤的制作组大概因为“减员增效”一类的理由彻底退出了历史舞台。

当EA的“哈利·波特”系列游戏也退出历史舞台的时候，回顾过去的10年，比较一下刚刚发行的两款哈利·波特为主角的“魔法射击”游戏，你才能想起KnowWonder制作组当初有多么认真和用心。时光流逝着，我翻出闲置许久的老硬盘，查看当年那些“古老”的游戏截图时，仍旧会被其中一幅所感染。要看到这幅画面，必须在之前的游戏中收集到24张巫师卡以及不少于250颗的柏蒂全味豆，然后你就会看到游戏结尾处从未出现过的画面：在打败奎若教授的变身后，荣恩会到哈利的病床前探视，并送给他最后一张巫师卡，上面写着：

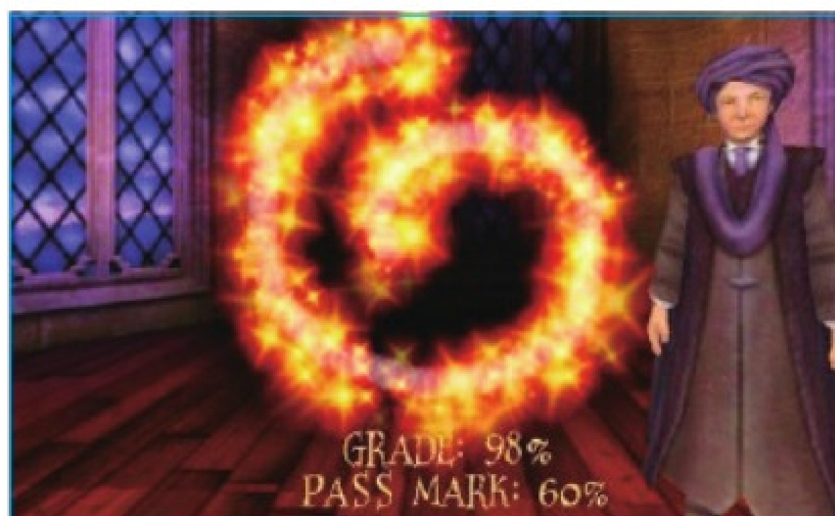
“哈利·波特。未知至今日。一个活蹦乱跳的男孩。”

（右上图）用正确的魔法打开正确门，才有巫师卡现身
（右中图）移动楼梯最高处的巫师卡显而易见，学会弹跳咒后记得回到这里哟
（右下图）魔咒的学习动手性很强，对当时的PC游戏来说很新鲜











（左上图）《哈利·波特与密室》中最终展示着金版巫师卡的大厅
（左下图）然后荣恩从他的袍子里拿出一张全新的名女巫及巫师卡递给哈利

“仙五”制作得失谈

这不仅是现在“仙五”的缺点，也是近五六年来国产RPG共通的缺点。国产单机RPG要有进步，不妨从内部团队多接触国外游戏开始，至少在写策划案时，可以试试套用国外已经成熟的制作方案。



比起“不食人间烟火”的“仙三”和“仙四”，《仙剑奇侠传五》把武林纷争提升到了和人魔纷争同样的高度。“仙五”发售已经3个多月了，静下心来，我们应该怎么看待这款游戏的得与失？

■上海 西塞罗

“仙剑奇侠传”每出一作都会引发滔天巨浪般的关注，《仙剑奇侠传五》情况更是特殊，上软解散、“姚仙”时隔十几年再次出山，这些话题都引起玩家极大瞩目。“仙五”上市后，网络上已有如山如海的网友发表过自己的看法，我不想在这里参与非黑即白式的门派之争，而是想对几个“技术性”问题谈谈自己的看法，希望对玩家们以及“仙剑”制作组都能有所借鉴。

视角

“仙五”遭到最常见的抨击就是“视角”。许多人认为“是3D游戏就该转视角”，但让不少玩家诧异的是，“仙五”在1.03版之前居然不能转。这其实是个观念问题。国产单机游戏每年只有寥寥几款，所以不少玩家会先入为主地认为，既然“XX游戏”是成功的，“XX游戏”又使用了OO元素，于是“使用OO元素的是英雄，不使用的就是狗熊”。其实游戏采不采用这些元素，以及元素本身是否“好”，首先要看是否能服务于游戏本身。举个大家都熟悉例子，不少3D动作游戏都有自动锁视角的设定，否则战斗会相当混乱，但大红大紫的“怪物猎人”系列始终没有自动锁定和自动调试视角一说。各位猎龙老手可以仔细想想，如果多了这两个设置，他们在游戏中恐怕会失去不少捕敌弱点和互相捉迷藏的乐趣。其次，一些游戏元素的好坏要看最终的实现效果。譬如同样是“坦克式”操作，“仙四”的跳跃手感就远远不如《魔兽世界》，因为暴雪在细节动作上的润色能力要强得多。

其实世界上还有许多大名鼎鼎不能转3D的游戏，例如“战神”系列。在RPG里，也有大量不能转视角的例子，日系的“传说”系列、《最终幻想X》和《零之轨迹》都是如此，还有大量只能有限度地转视角的游戏，如《失落的奥德赛》，如《最终幻想XⅢ》《空之轨迹》。可见，转不转视角不是什么大不了的硬性规则和行业底线，也没听说国外游戏制作者和玩家过于计较视角问题。

如果仔细分析，“战神”系列之所以采用固定视角，是因为它浩大的场景是游戏的一大卖点。对制作组来说，“战神”首先是快节奏的动作游戏，如果玩家可以手动调整视角，会降低游戏的节奏和爽快感。其次作为卖点的大场景

也不能傻愣愣地直接给你一下看透，而是要引君入瓮，一步步地揭示全貌。所以“战神”类游戏往往由普通的尾随视角开始，跑着跑着慢慢把镜头移高移远，一重重景色渐次展开，最后豁然开朗达到一览众山小的效果。

想比而言，RPG因为节奏较慢，在这一点上选择面会更多，如果制作方希望玩家能象2D RPG一样方便，可以将视角锁死，依靠事先设计的摄像机引导玩家前进；如果制作方希望玩家仔细探索场景，放开自由度也没有问题；更有因为机能原因而设置视角的，如《零之轨迹》放弃3D迷宫就是因为PSP做不了——通过以上种种，我们在RPG视角问题上看到了百花齐放的结果。有不少玩家抱怨的是固定视角下不容易找宝箱，其实这早在2D RPG时期就是制作者的保留节目，哪怕全3D自由调视角，犄里旮旯里放个不引人注意的宝贝也是易如反掌的事。

“仙五”当初的宣传时就说要简化操作，可以用键盘四方向移动，也能一鼠走天下，这大概是采用固定视角的主要原因。揣测制作组的意图，他们显然想与那些名作一样，在简化操作的同时展示漂亮风景。公允地说，“仙五”在这方面基本达到了目的，一些玩家抨击“仙五”不能转视角，可也丝毫不妨碍他们顺利玩通游戏。但不可否认，“仙五”的视角仍存在一些缺陷：其一，有不少迷宫类似于横板游戏，屏幕会被树影、竹影遮挡，这固然是为了画面效果考虑，但客观上说，对一个需要玩家自动索敌的RPG，这样做会发生莫名其妙被敌人撞上的情况。其二，游戏中非常容易出现角色面对玩家行动的情况，这是3D游戏的大忌。因为采用尾随视角时，人物的视线与玩家保持一致，在玩家的意识中，他们的观感和游戏中角色一致，很有情景代入感。不仅必须采用尾随视角，游戏的摄影机还必须保证角色前方的视野足够大——显然人物面对玩家时游戏的视野远远不达标，玩家放眼所及，前方是一片危险的未知，后方却是一片毫无用处的安全地带。

那么如此调整才更好？我认为，如果在迷宫中需要玩家往回走，那么不如安排两套或更多镜头切换对应，以便尽可能保持视角在尾随或侧视。

战斗

“仙五”在宣传时也提到了加快战斗节奏的主张，在游戏中确实达到了这一点。平心而论，“仙五”是这些年战斗节奏最好、打击感最强的国产单机游戏，绝技施放动画也颇具魄力，更为贴心的是这些画面也都可以跳过，大部分玩家予以好评。虽然有个瑕疵没处理好——就是跳过时机不恰当时看不到伤害数字，但总体来说“仙五”的战斗机制还是成功的。

（左上图）《失落的奥德赛》里的视角往往只能从固定机位转动15度
（左中图）玩家的面前是一片茫然，对游戏的进程来说也十分不方便
（左下图）印象里，大量应用面向玩家镜头的游戏是《神秘海域2》，但它运用这种镜头全部用在逃跑桥段中，角色后方是一片黑压压杀气腾腾的敌兵或崩塌的建筑（图中则是玨追不舍的汽车），前方虽然一片茫然，但为的是故意刁难玩家，营造紧张和压迫感









（右上图）这样的视角其实并不利于玩家冒险，角色和玩家面对面，其实非常影响代入感
（右下图）庞大的场景、快节奏的劈砍是《战神》爽快感的来源之一，当然前提是不乱转视角破坏美感



虽然“仙五”战斗系统底子不错，但在数值的处理上大有问题，尤其体现在Boss战等的数值设定上。游戏中几乎所有的Boss都有一个特点：攻高血厚，但角色回魔与回血的能力又与这个设计不成比例，角色达到二十七八级时HP尚在1000以下，但最便宜最容易得到的单人恢复药就能回血300，性价比比回魔和群补道具都要高得多。既然如此物美价廉，于是Boss战变成了吃药比赛——万药在手，胜利我有。制作组也想对Boss做些变化，于是像峰龟这样的Boss就能躲进壳里给自己补血，需要玩家4000以上的伤害才能把它重新打出壳。可游戏中缺乏要强化攻击的提示，又因为在缩壳状态时Boss的仙防和物防都大幅上升，所以对新手玩家来说，这些Boss战都拖得太过漫长，令人不快，能采用的针对性战术几乎只有使用珍藏的攻击道具这一条路。最后三连战更是不断重复这种战术，让玩家非常疲劳。

迷宫

“仙五”的另一处得失是迷宫。在“仙一”里，除了剧情，出名的就是迷宫。就结构上来说，“仙一”的迷宫并不复杂，只要按照一定方向走总能走得通，但因为每个迷宫规模都比较大，中间的曲折和弯绕实在很多。与欧美游戏的“地下城”相比，“仙剑”的迷宫真的是“迷宫”，看不到什么建筑结构，只是无数条弯弯绕的窄路构成的各种通道。因为“仙一”成了神话，所以制作者把“复杂迷宫”这一并不能算是优点（能否算缺点要另外讨论）的设计作为特色延续了好几代。上软的“仙三”也把复杂迷宫作为卖点，甚至后来还出了一个大型迷宫严重撕裂游戏节奏的《问情篇》，才惊觉滥用这种大型迷宫有害无益。“仙四”的时候这类迷宫仍然存在，但结构大为改观，且多数存在于大地图上。在“地下城”冒险中，基本做到了不同迷宫不同特色，比前作是一大进步。

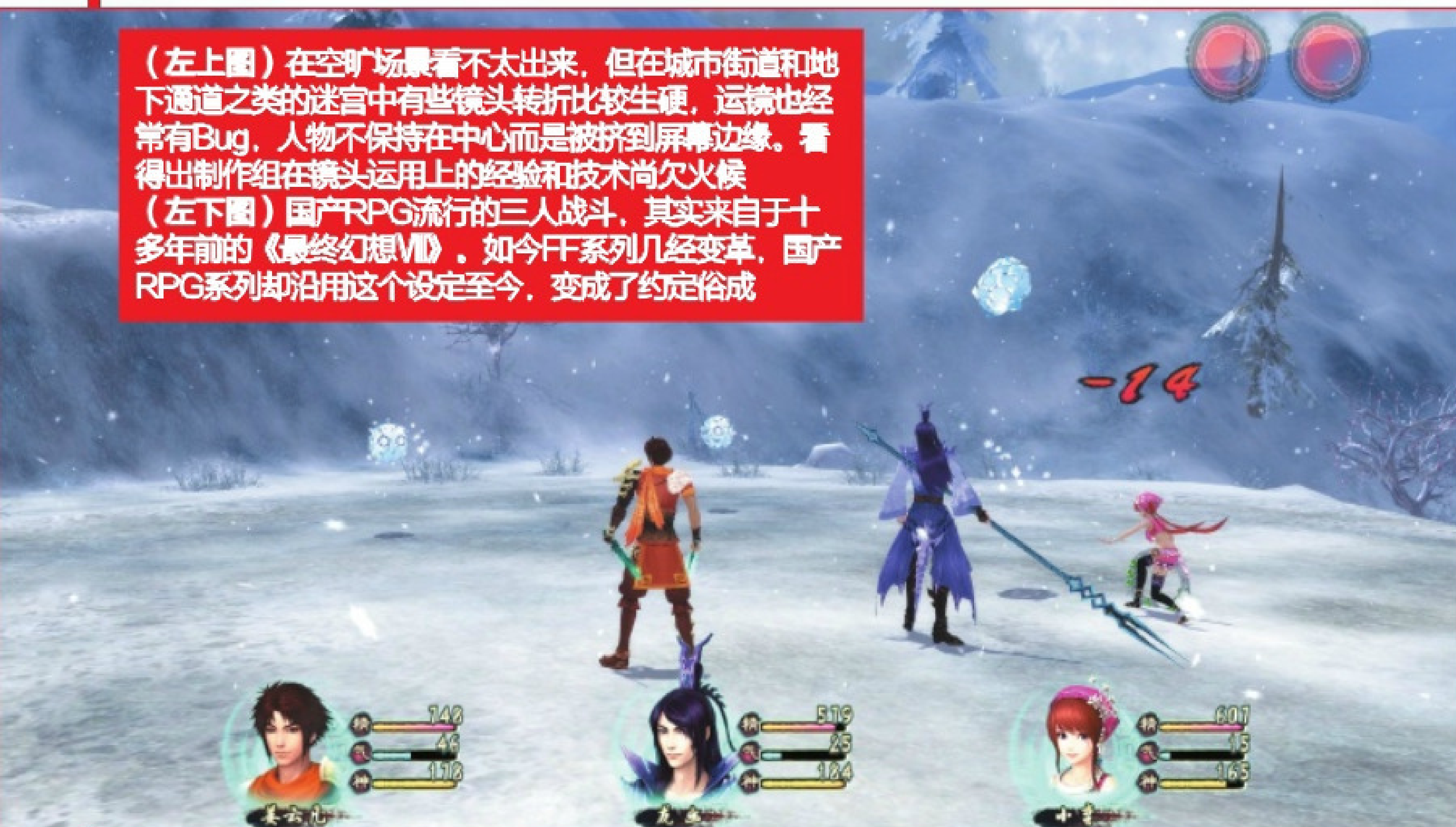
“仙五”的迷宫设计，虽然初衷不坏，依旧是为玩家简化游戏，但有点矫枉过正，让游戏叙事和冒险历程脱节。“仙五”中迷宫的设计思路，都是主路弯弯曲曲让玩家多跑几分钟，支线上放个宝箱作为犒赏。这种思路未必有错，但就这么一种迷宫模式未免也太单调了。同一种形式的迷宫，加上冗长的Boss战，再加上平淡的剧情交代，使“仙五”像是一支不断重复一个旋律的钢琴曲。单调的迷宫让游戏缺乏冒险感，冗长的战斗降低了战斗成就感，在故事最后“最强魔法自走炮“的消失更是让不少人叫苦不迭。

固然“仙剑”系列一直以剧情为核心，但制作者也要考虑到“组队冒险”“成就回报”，以及“队伍战力”这些客观需要。“仙五”制作组应该也能同意，对一款RPG来



（右上图）《蓝龙》在致命一击时视角会适时发生转变
（右中图）Persona3的战斗视角变化很多，缓解了回合制战斗的重复感
（右下图）其实“仙三”及其外传就受到《格兰迪亚2》的极大影响





（左上图）在空旷场景看不太出来，但在城市街道和地下通道之类的迷宫中有些镜头转折比较生硬，运镜也经常有Bug，人物不保持在中心而是被挤到屏幕边缘。看得出制作组在镜头运用上的经验和技术尚欠火候
（左下图）国产RPG流行的三人战斗，其实来自于十多年前的《最终幻想VII》，如今FF系列几经变革，国产RPG系列却沿用这个设定至今，变成了约定俗成





说，以上系统设计是基本内容，叙事则基本之上的点睛之笔。但如果基础内容没有尽善尽美，剧情、故事再好也是不能给它拉分的。除此之外，“仙剑”还有不少内容，如贴符、合成等等，都是不错的系统。如帖符就能让玩家准备好几套，针对不同敌人用不同的战术，但这些系统许多都没深入挖掘，使得后期渐渐显得鸡肋。

控制力

以上我们分析了几个大方向上的得失，虽然看起来各方面都有或大或小的缺点，但背后原因恐怕只有一个，就是缺乏“控制力”，使游戏虽然有特点，但在另一些方面的处理上有失妥当；有些想法不错，但落实到实现的层面就挂一漏万。这不仅是现在“仙五”的缺点，也是近五六年来国产RPG共通的缺点。现在网络上，许多不同游戏的粉丝喜欢抓住对手游戏的缺陷不断攻击，弄得好像大家在比赛谁的疮疤更多一样，这既不利于国产游戏玩家的安定团结，也无法给制作者今后的改进提供有益的参考。回溯历史，大宇双剑开创者那辈人，都是从玩国外游戏开始自己的游戏生涯，视角广阔，积淀很多，但眼下许多单机RPG的制作者仅是狂热的国产单机粉丝，对国外游戏知之甚少。我觉得国产单机RPG要有进步，不妨从内部团队多接触国外游戏开始，至少在写策划案时，可以试试套用国外已经成熟的制作方案。

譬如最为玩家诟病的“排排砍”，除了模仿《巫术》或《蓝龙》，可以将人员排成两排，前排人保护后排人，还能直接学习“真·女神转生”（Persona）系列。在《真·女神转生3》中，制作者对“排排砍”做了变种，改成了“玩家用四角形阵型包围敌人”。Persona3中对镜头的运用也十分灵活，哪怕是同一种动作，也能根据不同状态运用不同的镜头——普通攻击时就使用远距离普通视角；致命一击时采用从下往上的仰视视角，一样充满了魄力，让玩家充满新奇感。这款游戏还有十分贴心的战斗AI，你的队友可以自动围攻最弱的敌人、会根据属性相克打击敌人、会根据队友的血量自动补血，这些措施大大简化了玩家的操作。除了Boss战，玩家只要在制定队伍时选择适合的人，把握住大战略就能放心无忧。最后在胜券在握的情况下，玩家也能一键进入“Rush模式”，其实就是自动平砍，此时所有动画都以快进速度播放，节奏极其快捷。所有这些贴心的模式都有助于缓解回合RPG战斗冗长乏味的问题。Persona3不仅在日本大受欢迎，也曾获得GameSpot年度RPG奖，虽然它的战斗系统不是最亮点，但基本也做到了无可指摘。

思维延伸一下，“仙五”的贴符仅限于战斗数值，但如果可以将符延伸到“技能”领域，还能有不少拓展空间。

（左上图）Persona3中为了加快战斗节奏，游戏还加入了一种“击倒”状态，只要能将敌人“击倒”，就能给角色奖励一个行动机会；如果能将全部敌人“击倒”，则可以奖励一个合击，我方所有角色同时和敌人混战一场。这些措施大大加快了游戏速度，哪怕是功高血厚的Boss战，也能通过前期苦战迅速豁然开朗

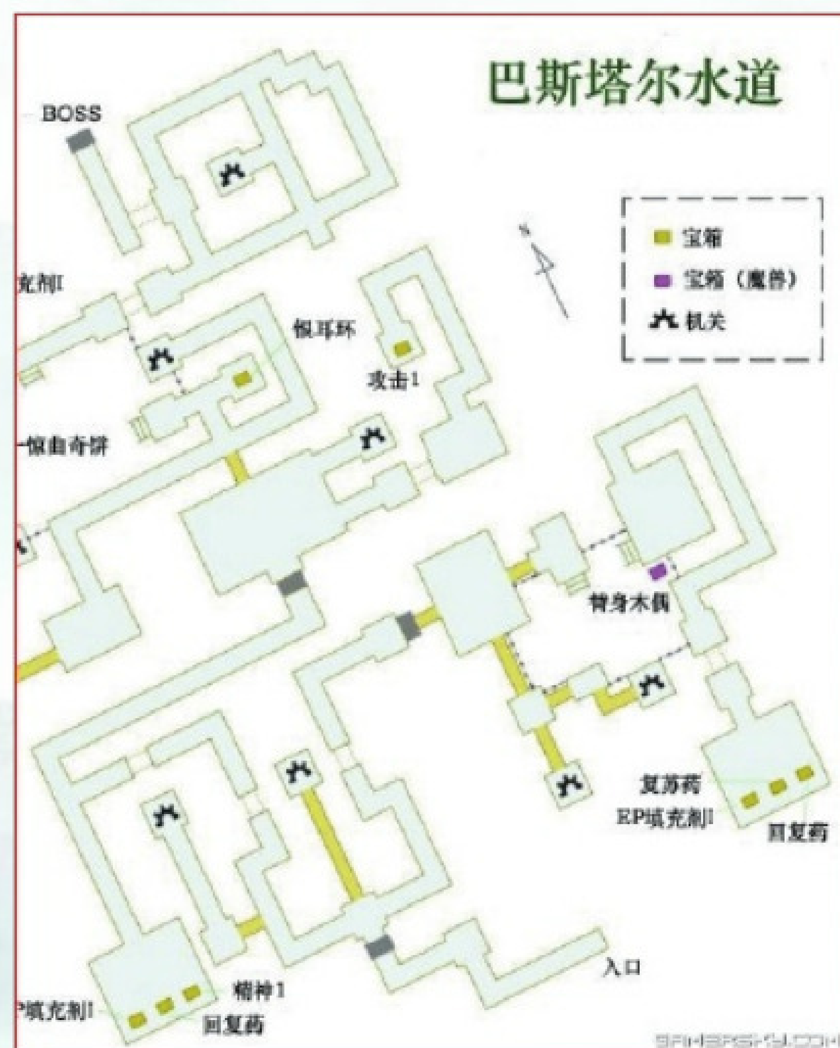
（左下图）《空之轨迹》的地图，可见虽然它的结构也不复杂，但是用了大量转弯





（右上图）一张典型的“仙五”地图，弯弯绕的主路旁有几条给你拿宝箱的羊肠道

（右下图）《蓝龙》的战斗就排成两排，不少近距职业无法攻击到第二排





例如在《蓝龙》中，除了魔法师学到的魔法，每个职业还有各种五花八门的技能，都要通过技能槽装备——除了战斗技能，还有其它各种各样的货色，有些技能的用处就是“让我能多装备几个技能”。除了战场上用的，还有大地图上用的。例如玩家可以在身上罩个保护罩，只要你灭过一次敌人，第二次只要打开这个技能，就可以直接在大地图上消灭它——你损失MP，但获得金钱和经验值。另外，弱小敌人看到主角会立刻逃跑，强大敌人会立即猛扑，但主角也能用隐身技能接近或逃跑。玩家如想拉怪，可以在大地图上拉开一个圆形范围，然后和这个范围内的敌人同时作战。与“仙四”中同时与所有敌人苦战不同，《蓝龙》的战斗是一组组来，每组结束都能让玩家选择一个有利状态，越战越猛。

除了这些“大”系统，小细节也有不少可借鉴之处。《最终幻想Ⅸ》一样以绚丽的战斗动画出名，除了可以手动跳过，这些动画的播放本身就是随机的；“勇者斗恶龙”系列直接可以在战斗中更换装备；Persona3会自动记忆玩家操作，所有菜单选项都是根据玩家使用的时间顺序排列；不少游戏移植PSP时，由于机能和成本，就以高质量的数字漫画代替CG，等等……要想到这些细节，确实很难面面俱到，但如果游戏策划注意积累，相信在创意风暴中可以及时搜检到自己所需的内容。

本文列举的缺点，有些是考卷中一两道填空题的错误，有些却是问答题大方向上的失误。“仙剑”这些问题在其它国产RPG身上也都存在，许多玩家把国产RPG疲软的原因归结为没钱，但“仙五”仍以小成本达到了不错的效果，可见预算不足是可以通过人力努力来弥补的。其实在项目管理中，就算资金充足，是否真的就能达到满意的效果也未必。大项目有大项目的制作方法，小项目也有自己的生存法则，如能扬长避短，质量上肯定还有更上一层楼的空间。

如果综合评价，就游戏本身质量而言，虽然各方面都有瑕疵，但“仙五”仍是一款合格的武侠RPG。我认为“仙五”战斗系统底子扎实，堪称系列中最为完善的一作，但因为制作时的粗略导致整个游戏缺乏深度；迷宫与Boss设计单调，剧情线上人物矛盾与性格缺乏发展，个人故事与江湖大背景平均用力，叙事技巧存在缺憾，以及关键剧情的渲染不够，使整体游戏的节奏流于平淡。

上软很大程度上是为制作“仙三”成立的，而北软之前的项目却一直是“大富翁”和网游项目。除了拮据的经费以及团队毫无磨合仓促上阵等客观因素外，制作组自身还要更多地汲取经验。我们始终相信，北软交出的“仙五”这张答卷，就好像是一个不太适应新学校的转校生，虽然暴露诸多缺憾，但无疑还有继续发挥的潜力。P



（左上图）我们能看到这些游戏的设计思路十分不同，国内开发者设计难度是为了“挑战玩家”；国外开发组却是为了“克服难度后的成就回报感”，在克服难度的过程中很重视带给玩家乐趣。“乐趣”与“难度”未必是对立的，我可以做一个很简单但很无趣的游戏，我同样也能做一个难度很高，但成就感回报巨大，如《怪物猎人》之类的游戏，一样能大受欢迎。目前的国产游戏，有些连难度选项都没提供给有不同需要的玩家，这是非常值得改进的

（左下图）主角群一路排忧解难，收集龙珠似的收集各种“灵珠”，却缺乏对人物本身变化的描写

（右上图）不够深入的帖符

（右下图）许多玩家狂捧“仙五”的人设、原画、建模，实际上在游戏系统上应该总结的得失更多









爱丽丝——疯狂回归
全剧情全收集攻略

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

大家对《爱丽丝梦游仙境》的童话都很熟悉，它叙述一个叫爱丽丝的女孩掉进兔子洞，进入一处神奇的国度，遇到很多会讲话的生物和像人一样活动的纸牌，最后发现不过是一场梦境。这部出版于1865年的儿童文学作品，至今已有超过50种语言的译本，以及许多戏剧和电影等改编作品。

这部《爱丽丝——疯狂回归》也是在这部童话基础上改编的，它颠覆了传统童话那种天真梦幻的风格，展露出一些邪恶、压抑、猥琐、血腥和暴力的成分，会让玩家感觉到一点不俗和意外。剧情几乎是重新写过的：爱丽丝的父母和姐姐在11年前的火灾中丧生，只有爱丽丝生还，却失去了从前的记忆，于是在疯人院接受医生的心理治疗。这个医生不知为何给爱丽丝灌输罪恶感，让她在自责中度日如年，精神几近崩溃。勉强出院后，可怕的幻觉仍然困扰着她，因此她必须重返仙境，寻找答案并终结这个噩梦。

爱丽丝并没有病，她只是一个内心纯洁善良、喜欢幻想的小姑娘，光怪陆离的仙境是现实在她内心的镜像，游戏中的角色和场景都和她的生活息息相关，仙境已经和她的现实生活紧紧的联系在了一起。如果爱丽丝疯掉或被医生洗脑，那么这个仙境国度也就不存在了，爱丽丝拯救仙境也就是在拯救自己。

游戏的场景画面充满童趣，积木、秋千、玩偶等等，这些也承载了很多玩家的童年记忆，玩起来有种回归童真的感觉，即使有少少的阴暗、邪恶和猥琐，仍然值得玩味。几种迷你游戏和谜题的设计很有创意，新颖而有趣，易于上手又富于挑战性，尤其游戏的收集元素和100%完成度是一种很有成就感的挑战体验。

精品 总评 8.8

制作	Spicy Horse
发行	Electronic Arts
类型	动作冒险
语种	英文

项目	评分
游戏性 Gameplay	9.0
上手精通 Difficulty	8.8
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	8.7
创新 Creativity	9.3
剧情 Story	8.6

疯帽商的领地
Hatter's Domain

收集元素
猪鼻子：14；记忆碎片：26；瓶子：18

死狗沟渠街的家
Houndsditch Home

时光的钟声在耳边回响，记忆的片段在脑海里重叠。多年前的那场大火使爱丽丝失去了亲人，她一直认为是自己害死了家人，精神备受打击，被限制在了拉特利奇疯人院里接受治疗。

爱丽丝离开彭比的房间，在疯人院四处闲逛了一会儿，随后来到了白教堂巷的集市区。她看到一只白猫倏地跑了过去，便跟随它来到巷尾，空中忽然大雾弥漫，眼前出现可怕的幻觉，自己被成群的兔头怪物包围着。惶恐中肩头被人拍了一下，回头望去，却是老迈的普瑞斯，她是疯人院的护士，自称是一位好人。爱丽丝对她没什么好感，这个老妇一直用自己心底的秘密来勒索着她，让她为鸽笼的维护费用捐款。

在普瑞斯的请求下，爱丽丝来到天台照看那些鸽笼，普瑞斯护士忽然变成了丑陋的怪物，脚下的地面裂开，她失足掉落深深的洞穴……翩然落到熟悉的仙境之中，爱丽丝身上的衣服变成带有血迹的蓝色长裙。柴郡猫出现警告爱丽丝，新的法律正统治着仙境，到处是粗暴的惩罚，要她小心行事。

泪水谷
The Vale of Tears

这里是泪水谷，蓝蝶飞舞，枫叶飘零。沿着溪流边的坡道上去，拿到记忆碎片（01/26）。往前进行跳跃训练，看到瀑布前的少女雕像流出清澈的泪水。沿着空中的骨牌跳过去，拿到记忆碎片（02/26），再往前跳过几朵蘑菇拿到记忆碎片（03/26）。

本游戏收集的元素共有4类，分为猪鼻子、记忆碎片、挑战密室和瓶子，其中记忆碎片分为房子、眼镜、酒瓶、针管和羽毛5种类型，分别对应着与5位角色相关的记忆。下面是每章需要收集的道具种类和数量，这是达成100%完成度所必需的。

利用蘑菇跃到另一边，看到空中巨大的玻璃瓶里倒出紫色的液体，喝下它能使身体缩小，这种状态下能看到一些


疯人院里住着很多小孩子，医生总是要他们忘记过去


爱丽丝在仙境中遇到柴郡猫


泪水谷中流着眼泪的少女雕像

隐形的机关和提示。现在缩小身体能看到右边的锁孔门，在洞口前拿到记忆碎片（04/26），然后缩小身体（按住左Ctrl）穿过几座小洞顺路收集牙齿。牙齿在游戏中有货币的作用，储存到一定数量可用来升级武器。还有，游戏中的紫罗兰是用来疗伤回血的，在缩小状态站到紫罗兰花里，会被它包裹疗伤，然后变大将花苞撑破，花朵化为牙齿，一举两得。

找到蓝色蘑菇，在附近的岩石后拿到记忆碎片（05/26），用蓝色蘑菇弹跳到高处，沿滑梯下去来到血红的河流前，爱丽丝在一具怪兽骨骸上拿到第1把武器——小刀（掉脑袋切切），用小刀尝试攻击附近的蜗牛壳。附近有尊流着血红眼泪的少女雕像，在它前面拿到记忆碎片（06/26）。

带壳的鼻涕虫
Slug With a Shell

往前遇到婴面奔灵，锁定它（F）疯狂砍杀，战斗时随时可冲刺闪躲（Shift）。杀掉两只怪物，移开树藤出现通道，过去拿到记忆碎片（07/26）。用蘑菇跳至高崖，这里要练习远程的多段跳，在跳跃时最多能接续3次跳跃。

利用蘑菇弹跳到高空中，用多段跳到达对面悬崖，拿到瓶子（01/18）。继续往前跳悬崖，拿到另一只瓶子（02/18）。返回到前面的山崖，进到厨房和伯爵夫人说话，她要爱丽丝去收集猪鼻子，从她旁边的桌上拿到第2把武器——辣椒枪（辣椒研磨器）。

离开厨房遇到闪电蝇，被它们叮住要迅速冲刺闪避（Shift），用辣椒枪重点摧毁闪电蝇的巢穴（鼠标右键），其次是它们本身，不过武器会过热，注意发射的时间和频率。往前遇到飞翔的猪鼻子（01/14），用辣椒枪来攻击它，

操作键位
移动：WSAD
瞄准/第一人称：T
缩小身体：Ctrl
锁定目标：Caps Lock
切换锁定：Tab
躲闪/冲刺：Shift
兔子炸弹：Q
跳跃/漂浮：空格
近身攻击：鼠标左键
远程攻击：鼠标右键
切换近身武器：R
选择辣椒研磨器：鼠标滑轮上
选择大茶壶炸炸：鼠标滑轮下
雨伞格挡：E
互动：C
暂停菜单：Esc



一旦塞满辣椒它就会飞进厨房，算是收集到一只。猪鼻子的作用是开启新的路径，或得到各种的奖励。

回到厨房打破伯爵夫人的篮子拿奖励，缩小身体钻洞穴来到另一边，看到空中的猪鼻子（02/14），打跑它之后出现闪电蝇和巢穴，清完所有的敌人，跳落到底层，在两只彩色贝壳的溪流处，缩小身体能看到隐藏的洞穴，进去拿瓶子（03/18）。跳到右侧平台找到另一只猪鼻子（03/14），赶跑它之后，空中出现连串的骨牌，跳到左侧平台拿记忆碎片（08/26）。利用骨牌继续前行，在流着漆黑眼泪的少女雕像前遇到阴魂弃灵，左边高处悬崖可利用蘑菇跳上去，钻进隐藏的洞穴拿瓶子（04/18）。

返回悬崖继续前行，陷落后出现喷射的岩浆，右侧的崖台有记忆碎片（09/26），需要利用连串的蘑菇和平台跳过去。往前再次发生陷落，跳到对面是废弃的列车站。清光敌人，此时系统会提示升级，花费积累的牙齿为武器升级，然后前面的列车会发生坠落，用左边的蘑菇跳上石崖拿到瓶子（05/18）。

陶器狭谷
The Crockery

跳到对面山崖进入山洞，身后的洞口被滚落的岩石封死，已经没有回头路了。穿过山洞来到有很多茶壶和茶杯的地方，遭遇一些的狂人战士，其中拿盾牌的家伙比较难打，在他攻击的时候迅速闪躲，他一击不中会有僵直时间，绕到他的身后砍杀。

往前清完所有敌人，前面出现蘑菇，踩着它飞到高崖，下层有几朵紫罗兰花。前面有条隐藏的路径，只有在缩小状态才能看到，先不要过隐形桥，在右侧石壁有道隐藏的山洞，进去拿瓶子（06/18）。跑过隐形桥梁到对面谷中，拾取记忆碎片（10/26）。前往左转发现一只猪鼻子（04/14），赶跑它后出现蘑菇，跳上去飞到高处拿奖励。返回来到右侧平台呼叫缆车，乘坐缆车驶向蒸汽城，那里是疯帽商的地盘。

疯帽商的大门
Hatter's Gate

和柴郡猫聊了几句，缆车撞开墙壁进行非正常着陆，爬起来确定自己还活着。前面是喷着蒸汽的管道，利用它飞到左侧的平台，拿到记忆碎片（11/26）。穿过墙洞到左边平台开阀门，空中出现两道蒸汽，先跳到第一座平台，在缩小状态能看到空中有3道隐形的移动平台，利用它们跳到对面，看到墙洞里有只猪鼻子（5/14），它上边的平台是瓶子（7/18）。

打跑猪鼻子后，利用出现的蒸汽飞上平台拿瓶子，然后返回开始平台，飞过两道蒸汽由墙洞进房间，空中吊挂着一些烧烤的渡渡鸟。在左边盛开紫罗兰的房间，有洞口被几只箱子挡着，缩小身体爬进去拿瓶子（8/18）。回到房间扳动拉杆，跳到对面缩小身体从门底钻进密室，这里遇到金身金盾的疯帽战士，打倒他从箱子里收集牙齿。

穿墙洞到外面平台，开启阀门由出现的蒸汽飞过去，经过浮动的齿轮和平台进到屋子里，穿过走廊再次到户外，继续跳蒸汽来到满是各式铁茶壶的平台，这里会出现几批疯帽战士，每清掉一批会出现新的通路。

跳到有紫罗兰花的平台，用缩小状态的视角看到墙边有几道隐形的平台，利用它们跳进墙缝，屋子里找到猪鼻子（6/14）和记忆碎片（12/26）。回到户外，利用漂浮齿轮和蒸汽跳到有阀门的平台，在阀门的左方有道墙洞，跳进去杀疯帽战士，拿到记忆碎片（13/26）。

回到平台启动阀门，利用出现的蒸汽继续前跳，在墙洞边的平台往回看，空中平台的下方有只猪鼻子（7/14），打跑它会出现一道蒸汽，利用它飞到左上方平台拿到瓶子（9/18）。跳回平台进入满是齿轮的走廊，入口附近的左墙有道隐藏的洞口，钻进去拿记忆碎片（14/26）。返回走廊继续走，跳到下面的平台，回身能看到飞翔的猪鼻子



伯爵夫人要爱丽丝帮忙收集猪鼻子



来到荒芜的列车站，这里有第一次升级武器的机会


陶器峡谷里遇到一群狂人战士


蒸汽城是一座充满了机械和蒸汽的城市，它是疯帽商的地盘

（8/14），赶跑它出现一道蒸汽，藉它跳到对面平台，缩小钻进洞里拿记忆碎片（15/26），跳回平台继续前行。

永远的下午茶
Always Elevenses

跳落圆形平台，遭遇新型怪物－茶壶眼球怪，拥有茶壶的身体，蜘蛛的腿，壶身上有只独眼，它会远程发射炮弹。先用辣椒枪打它的眼球，等它的猩红眼球出现裂纹的时候近身上前，换小刀将眼球剜出来，这家伙也就完蛋了。一路跳到高处平台清敌，由打开的门进到房间，这里的高处有黄色的水流飞落而下，跳跃时注意避开它们，和柴郡猫对话后跳到对面平台踩踏板，空中落下一道升降机，升上去跳跃到对面的平台，穿过墙洞。

空中仍有黄色水流，利用平台跳至对面，穿过遍布金属管子的圆形隧道，这里的钢铁房间有道半开的门，缩小身体钻到隔壁，前方空中漂浮着4块隐形的平台，跳到中央圆柱顶端拿瓶子（10/18）。

按原路返回，踩踏板打开机关门，在它关闭前穿过去。前面有3道门，用拉杆打开正前方的门，沿斜坡滑落昏暗潮湿的房间里，从水中拾取兔子炸弹，用它能够炸开脆弱的墙壁。沿斜坡上去，用炸弹（Q）破开两道墙壁出去。跳到对面平台用蘑菇飞到上层，来到堆满金属废料的院落，在底部角落有钥孔小洞，钻进去拿记忆碎片（16/26）。

返回院落，高处平台有道白色的门，透射出燃烧火焰的炽烈光芒，进门后爱丽丝回想家中燃烧大火的情形，自动获得记忆碎片（17/26）。游戏的每章都会有这样的一道白门，并自动获取一段记忆。

清掉成群的婴面弃灵，在生命较低的时候按空格可进入萝莉暴走模式，此时伤害输出更高，不过有时间限制。

婴脸
About Face

前面是一道深渊，用辣椒枪射击对面的钟表机关，空中落下一道平台，藉它跳到对面。在一堆废品中找到疯帽商的头颅和躯干，看来他是被什么力量给分解了。将两者组合到一起，疯帽商要爱丽丝帮他寻找散落的四肢，这样他才可以继续喝下午茶，也才可能帮到她。

两边的墙壁可以炸开，其中一边能找到瓶子（11/18），旁边还有块踏板，将兔子炸弹扔到上边，另一边会降落升降机。来到顶部天台，拾取空中飘落的雨伞，在锁定状态下按E使用雨伞，可以吸收敌人的部分攻击伤害，并将敌人投掷的东西反弹回去。

注：有时或许会遇到雨伞打不开的状况，修改方法如下：打开游戏安装目录\Alice2\AliceGame\Config，找到文件DefaultInput，打开编辑它，找到“+Bindings=(Name="E",Command="TriggerBlock true | OnRelease TriggerBlock false")”，将E修改成你要设的按键，笔者设定的是F键。保存后进入游戏，在设置里选择默认设置即可。

此时的战斗是先按Caps Lock键锁定目标，然后用辣椒枪远程射击，疯狂弃灵的身体上有3只婴脸，将它们全部打掉才算杀掉弃灵，不过他不时用手臂护住婴脸。它有4种攻击方式，投掷火球、冲撞、地裂火焰和发射石锥。在它投掷火球的瞬间打开雨伞，将火球反弹回去，石锥也可以弹开，其他的攻击跳开躲闪。将这只Boss打倒后，升降机的两侧出现靶子开关，在升降机的左下方有只飞翔的猪鼻子（9/14），将它打跑会出现一道齿轮平台，跳过去拿记忆碎片（18/26）。返回天台，用辣椒枪启动两只开关，空中出现齿轮平台，铺成通往两边的过山车平台。此时有两种选择：前往左侧的睡鼠的工厂；或前往右侧的三月兔的工厂。先走哪边无关紧要，这两个地方是都需要去的。

右图：每章都有这样的白门，爱丽丝能够从中收获一段记忆

下图：可怜的疯帽商被人分解了，爱丽丝答应帮他找回失散的四肢





睡鼠的工厂
Smelling and Regurgitating

先到左边的炼钢厂，听睡鼠唠叨完沿楼梯上去，前面是熔炼车间。用辣椒枪启动墙上的开关，铁水池上方的圆台开始升降运作，避开空中的铁水跳到对岸，在平台上遭遇茶壶眼球怪，清完它们分别跳到两侧收集道具：左边是瓶子（12/18），右边是记忆碎片（19/26）。

房间的另一边有几只浇铸铁水的大茶壶，那边不能直接过去。先由平台跳到下层，再回身跳回来，钻锁孔进去扳动拉杆，外面的铁水池里升起平台，利用它跳到左侧高处的走廊通道里。穿出通道来到房间的另一边，清理平台上出现的婴面弃灵和茶壶眼球怪，上层的也解决掉。沿房间逆时针方向跳过去，在对面的平台有只阀门，用它来冷却凝固整座房间里的钢水，现在开始收集这个房间里的道具。

跳回到中央的平台，跳到空中的铁水包上拿到记忆碎片（20/26）。落到房间的底部，在一条通道的墙壁上发现一只猪鼻子（10/14），打跑它会掉落一只瓶子（13/18）。利用蒸汽跳到横过房间的传输渠道上，穿过锁孔门进密室收集牙齿。在房间一端冻结的铁水平台，有个隐藏的锁孔门，钻进去拿记忆碎片（21/26），穿出洞穴看到空中飞翔的猪鼻子（11/14）。返回到冻结的房间，这里的道具收集完毕，利用空中的铁水包跳进通道。

穿出通道来到圆形的竖井，射击中央管道上的机关，空中出现蒸汽。跳到另一侧墙壁的平台，炸开墙壁找到锁孔门，钻进去跑到通道末端，透过孔洞看到外面大茶壶旁边有只飞翔的猪鼻子（12/14）。返回竖井，继续射击几只机关移出蒸汽，利用空中的蒸汽飞到顶端，扔兔子炸弹压住踏板开门，来到户外。

启动阀门出现蒸汽，利用蒸汽和空中浮动的齿轮平台，跳到左上方的平台上，清掉茶壶眼球怪和盾牌兵，跑到右侧的小平台拿瓶子（14/18）。由平台末端跳到空中的蘑菇上，弹跳到对面的墙隙，来到另一熔炼车间，这里是睡鼠的老巢，持有疯帽商的一条胳膊。

首先利用铁水池子上面的圆台跳到末端，射击墙上的机关，池面出现两块方形平台，不时有铁水浇在上面。看准时机跳过去，踩蘑菇弹跳到一侧走廊，开启阀门冻结车间的一半。炸开墙壁跳回池面，在机关下边的墙壁找到一道锁孔门，进去拿到瓶子（15/18）。回到池面，射击另一只机关出现蒸汽，用它弹跳到高处平台。前方的空中有一道隐形的桥梁，行走时注意避开空中流下的铁水。

来到车间的另一边，跳到铁水池面的通道上清理婴面弃灵，这时对面墙壁出现机关，前面流淌的铁水中陆续的出现漂浮的铁板，利用它们逆流而上，跳到末端的平台。钻锁孔进到围栏里，启动阀门将车间的另一半也冻结掉，睡鼠由原来的空中笼子逃走了。

返回来，利用蒸汽跳到睡鼠呆的笼子里，扳动拉杆，将空中铁水包上的两只胳膊掉落到下边的垃圾清运井里，爱丽丝也纵身跃进竖井，一直滑落到疯帽商那里。接下来乘升降机到天台，前往三月兔的工厂。



左图：在锁定模式下，当疯狂弃灵抛掷火球的瞬间打开雨伞抵御

下图：转动阀门将整个车间的铁水冷却，这样就可以跳到地面自由行动了



三月兔的工厂
Cranking Up & Pressing Down

进入工厂，沿阶梯到平台，往右边的墙上有道机关，躲避脚形的机关射击它接通前方的通路。打碎箱子拿到记忆碎片（22/26），射击墙上的机关打开对面的门，并且中央的齿轮开始升降，跳过去进入那道门。

前边的通道上有拳头形的机关不断的捶砸，先跳到一边的平台放兔子炸弹压住踏板，迅速跑过拳头机关，然后通过两只旋转的大齿轮，然后迅速冲过一只拳头机关，往一侧的下方望去，有道锁孔门，进去拿瓶子（16/18），然后用蘑菇飞回来。炸开墙壁前行，再炸里端另一道墙壁，扔炸弹压住踏板，空中的齿轮会升高一层，在炸弹引爆前迅速冲过两只齿轮跳到对岸。

冲过拳头机关，炸开墙壁用兔子炸弹压住踏板，然后迅速利用升高的齿轮跳进对面的走廊。这里有挤压机关，考验身手的敏捷度。走廊末端的门紧闭，踩蘑菇飞到上层，踩踏板打开下层的大门，纵身跃进去。里面的房间有大量的拳头机关，并且出现很多的怪物，建议跳到屋外用远程打。清完怪物那些机关停止运作，射击门上方出现的机关，从栅栏里拿记忆碎片（23/26）。

来到满是囚笼的大厅，先往左边的笼顶跳，身后的墙洞里有只猪鼻子

（13/14），赶跑它后，在前面的笼顶出现瓶子（17/18）。返回来走右边，透过墙洞射击机关，空中出现新的通路，继续沿笼顶跳过去。来到末端的平台，炸开墙壁进去扳拉杆，空中出现蒸汽，借由它飞到上层笼子。在这里转身看到墙上的机关，射击它，有几只铁笼发生移位，空中有只笼子里有记忆碎片（24/26），拿完利用笼子跳到出口平台。

来到下一座大厅看到三月兔，他持有疯帽商的双腿。三月兔看到爱丽丝便启动了大厅里的机关，首先冲过3道拳头机关，然后往踏板上扔兔子炸弹，迅速跑过升高的齿轮平台，过去扳动拉杆解除方才通过的机关，来到有三月兔和垃圾竖井的平台，往前进到新的机关通道，这里要连续躲闪4只铁拳。

跳到平台迎战各式的怪物，首先解决3只闪电蝇的巢穴，其次是闪电蝇；然后再消灭婴面弃灵和茶壶眼球怪，最后打那只疯狂弃灵，多用雨伞反弹攻击。清完怪物射击墙上出现的机关，打开一道栅栏，进去扳拉杆。拉杆附近的墙壁扔炸弹破开，进去拿瓶子（18/18）。

乘升降机到上方通道，依次冲过铁拳机关，落身到下面的房间，缩小身体从铁拳下面钻过去，往前跳到高层找到另一支拉杆，用它打开新的通道，三月兔见状不妙逃走了。穿过通道来到三月兔呆的笼子里，扳动拉杆将疯帽商的双腿投进垃圾竖井。

装配
Assemblage

将疯帽商的四脚装配好，现在他拥有了行动能力，将爱丽丝带到钟楼的前面。在空中有只飞翔的猪鼻子（14/14），将它赶跑后出现新的路径，左边的齿轮平台上出现记忆碎片（25/26）。

进屋子和疯帽商会合，他跳到一边去开机关门，爱丽丝要抵挡成群怪物的攻袭，全部清除后进入打开的门。在走廊转角处有锁孔，进去拿记忆碎片（26/26）。

房间里的疯帽商在努力的开机关，爱丽丝踩蘑菇飞到顶层，射击墙上的机关，前面的铁墙出现洞口，沿小洞一路穿行，出来后跳到底层，用炸弹破开地板跳下去，帮助疯帽商打开身前的机关门。



爱丽丝与大群的怪物恶战





上图：恢复的疯帽商带着爱丽丝赶到列车站

右图：车间正中的铁笼里站着三月兔，正操纵着工厂的运作

爱丽丝看到一辆地狱列车驶离了这里，破坏仙境的人可能和这辆地狱列车有关，决定朝着它的方向追踪过去调查真相，而疯帽商仍和三月兔、睡鼠守在一起，期待着他们的茶话会。为了确定地狱列车的行驶去向，爱丽丝决定遵照疯帽商的建议，前去找负责管理望草铁路线的嘲笑海龟打听。

注：每完成一章都会解锁一件服装，所有完成关卡解锁的衣服，在没有通关（一周目）前是不带附加属性的。本章完成解锁蒸汽装（Steam dress），装备后破坏物品可以获得更多的牙齿和玫瑰花（HP）。在主菜单中选择“装备”（Equip）选择需要更换的衣服。

迷乱深渊
Deluded Depths

收集元素

猪鼻子：15；记忆碎片：15；密室挑战：4；瓶子：16

伦敦鱼市场
Billingsgate

爱丽丝在现实中醒来，身在伦敦的码头上，摆脱两位渔民大叔，爱丽丝跟随白猫行走，这时空中落下霏霏细雨，在纠结的小提琴声中让人倍感凄清。穿过仓库来到撕裂美人鱼酒吧外，门口被两个家伙守着，绕到右边的小巷，看到老鸨夏普夫人在和皮条客杰克说话。夏普夫人是爱丽丝小时候的保姆，她对爱丽丝非常的好，不过现在已经沦落风尘了。从酒吧后门进入，上楼梯看到杰克在殴打夏普

夫人，爱丽丝上前阻止，结果被杰克一掌打晕……

冻土荒原
Tundraful

爱丽丝回到仙境，这里狂风呼啸，冰寒刺骨，满眼是冰雪和嶙峋的岩石。在开始回身，缩小身体看到隐形的锁孔，进去拿瓶子（1/16）。沿山道前行，摧毁海星能收集到牙齿，沿山坡滑下去，看到一名渔夫消失不见，一群怪物围攻过来。解决怪物，洞里的雪人朝外面吹起寒气。

石壁上有只冻死的猫头鹰，内脏都露在了外面。在它右边有只隐藏的冰洞，扔兔子炸弹轰开，拿到瓶子（2/16）。来到雪人吹气的地方，下方的冰壁上有只猪鼻子（1/14）。跑到上层，避开雪人吹起的寒气跃到对面，沿洞里的冰河滑落地面，拾到第3把武器——马头锤（小独角砸砸），用它可摧毁脆弱的地面和墙壁。

出现一群冰冻鲨鱼，用马头锤攻击它们，尽管锤子速度稍慢，但威力惊人。爱丽丝若被冰封住，尽快用冲刺破冰出来。将鲨鱼清光，空中坠落几根冰锥，缩小身体可以看到空中有两道隐藏的平台，用它们到达一处平台，冰壁有个马头形状的图案，表示用马头锤可以破开，进去收集一些牙齿。

回到下面，利用冰锥跳到上层，用锤子破开右侧的冰壁，进去收集牙齿，再破掉里层的冰壁，找到一只猪鼻子（2/15），打跑它升起一道平台，跳到上方拿记忆碎片（1/15）。回到前行，踩蘑菇到上层，破冰壁进到洞里，跳下去清理一群冰冻鲨鱼和婴面弃灵。在附近有隐藏的锁孔，进去用蘑菇飞到上层，能找到记忆碎片（2/15）。

离开这座洞穴，破开冰壁再砸开地面，在里边拿到瓶子（3/16）。返回来，砸开地面跳下去，来到有很多玻璃瓶和一只蓝色蘑菇的洞穴，缩小身体能看到空中隐形的平台，跳到高处冰崖回身朝对面望，找到猪鼻子（3/15），打跑它破开冰洞找到篮子拿奖励。回到洞穴，踩蓝色蘑菇到上层。

滑向湮没
Sliding Towards Oblivion

前面是曲折的冰面滑梯，注意转弯和减速。落身到冰室进行战斗，然后前行找到一只大海螺，附近是一道可破的洞口，进去拿瓶子（4/16）。进入海螺到达挑战密室（1/4），柴郡猫提出问题：红桃皇后和台风有什么区别？（How is the Queen of Hearts like a typhoon?），答案是：其实差不多——但台风不是皇后（In all ways -- but the typhoon doesn't mean to be）。回答正确的话，柴郡猫送给爱丽丝一瓶玫瑰染色剂，收集到4瓶的话，爱丽丝的血量就能增加一朵玫瑰。

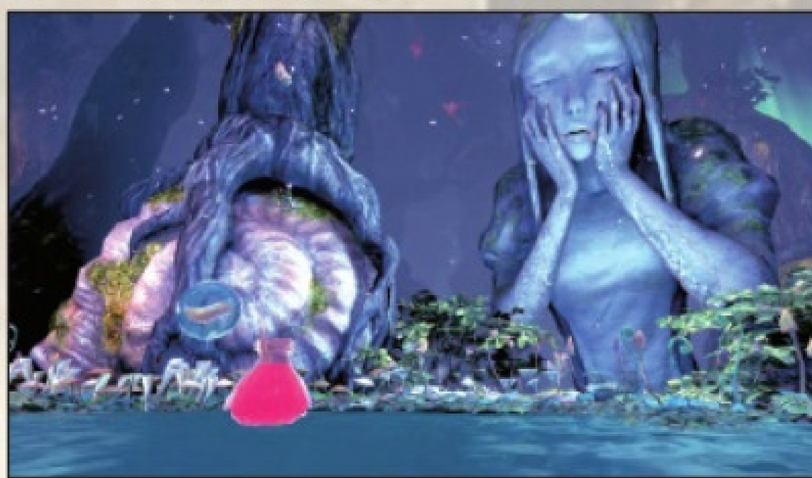
踩蘑菇飞到上层，前面有只装在瓶子里的海盗船，先不要过去，沿冰路往右绕过去找到猪鼻子（4/14），赶跑它后利用新出现的平台和蘑菇跳到上方，钻进锁孔拿记忆碎片（3/15）。回到原来的路，沿冰坡滑过去，踩蘑菇飞上石崖。

清完怪，前面有两条路，右侧是隐形的平台，跳到对面沿冰坡滑下去，在冰湖里找到隐形的木筏，乘坐它后缩小身体钻进冰洞拿到瓶子（5/16），然后用锤子破壁出去，在墙上找到猪鼻子（5/15），避开游弋的骨架鲨鱼跳到水中的圆台，踩蘑菇飞上去。利用湖中的冰台跳过去，来到海盗船前。

神兽号海盗船
HMS Gryphon

跳进瓶子和海龟船长说话，决定和他一道离开这里。这时要玩一个横向射击迷你游戏，操纵船上的大炮轰击骨架鲨鱼，同时避开鲨鱼、炮弹和水雷。大炮有两种攻击方式，用鼠标左键水平轰击，鼠标右键往水底攻击。

冲到关底，海盗船坠入迷乱深渊，









左上图： 在密室里挑战成功能获得一瓶玫瑰染色剂

左中图： 马头锤的攻速较慢但破坏力惊人

右中图： 坐滑梯的感觉和飙车差不多

下图： 爱丽丝来到了撕裂美人鱼酒吧寻找奶妈



嘲笑海龟为船只的摧毁而痛哭流涕，爱丽丝与之交谈，得知他从铁路上被解雇后，就一直靠着海盗船来维系生活来源。他对那辆火车的事不愿深谈，看来是深深的受其伤害。海龟送给爱丽丝一张门票，说木匠的演出即将开始了。

海难
Naval Disaster

爱丽丝身着鳞纹的衣裙开始在海底世界探险，嘲笑海龟旁边的珊瑚可以炸开，进去钻锁孔拿记忆碎片（4/15）。返回，离开破碎的海盗船沿着海底的峡谷前行，水中漂浮着大量的海洋生物。跳到断崖，右边的珊瑚可以破开，里边是锁孔门，进去拿瓶子（6/16）。

回到崖边，往左下方的平台跳下去，回身望到石壁上有只猪鼻子（6/15）。沿着空中的蒸汽往前跳跃，石崖上有只锈迹斑斑的铁箱，用马头锤砸开它收集金牙齿。跳到下层破门进去，崖边是一道白色的门，里边闪动着火焰光芒。它和前章的白门一样是记忆碎片（5/15）。

获取记忆后继续前跳，在平台上遭遇新型敌人——迷失灵魂，它的身体是透明的，这种形态不被任何武器伤害。杀死它的办法是先射爆它手中的炸弹，它就会显现身形，上前迅速攻击，如此反复。

打倒迷失灵魂，在平台的左边有几道隐形的平台，跳到左边石崖，破开珊瑚拿到记忆碎片（6/15）。回到打迷失灵魂的地方，踩踏板会出现一只机关，射击它升起几道平台，利用它们跳到对面山崖。在山崖的右边有隐形的旋转桥梁和平台，一路跳过去找到一间悬在空中的腐烂小屋，墙上有只猪鼻子（7/15）。

回到石崖进到石洞，在左壁找到隐藏的锁孔，进去拿瓶子（7/16），拿完回到石洞，穿出去来到海底小镇。

桶底镇
Barrelbottom

来到小镇的广场，在雕像的右边屋子上有只猪鼻子（8/15），砸开右边的珊瑚墙沿路走下去找到一只海螺，它通往挑战密室（2/4），在它旁边的小路末端有锁孔，进去拿瓶子（8/16）。这间挑战密室里遇到兔子，它会派出大群的战士追击，建议用辣椒枪来打，甩开距离射击，重点消灭没盾牌的，有盾牌的近身换锤子砸；或者迅速退避，一路扔兔子炸弹来轰。挑战成功兔子赠送一瓶玫瑰染色剂。

回到小镇广场，往雕像的左边找梯子上去，用锤子砸开地面的珊瑚跳落下去，杀掉一只迷失灵魂，然后踩蘑菇飞到上面的废屋，拿到记忆碎片（7/15）。沿着“沉闷巷剧院”（Dreary Lane Theatre）的路标走，跳落到下面的小岛，杀掉一只变换弃灵，再利用蒸汽和空中漂浮的水母跳过去，到达空中平台，这里有隐藏的桥梁，过去能收集一些牙齿。

返回平台继续前跳，利用弹跳水母到达对面山崖，左侧有座石洞，里边收集到瓶子（9/16）。返回到平台边，往前望到大剧院建筑，左边有道隐形的桥梁，沿着它能到达木屋前，沿隐形桥绕到屋后看到飞翔的猪鼻子（9/15），赶跑它会升起一道平台，跳上去拿记忆碎片（8/15）。

利用水母跳到另一边的平台，杀掉一名迷失灵魂，这里有很多的铁箱子可收集牙齿。往大剧院的方向有隐形的平台，先往附近的踏板上扔兔子炸弹，空



右图：火炮巨蟹只有在腹部朝上的时候才能用小刀伤害到

下图：木匠大叔要爱丽丝去帮他寻找剧本、演唱家和伴舞者来完成演出



中出现一道机关，跑到隐形平台那里射击机关，空中出现蒸汽和木台，沿着它们跳到剧院前。

进入剧院见到木匠，向他请教销毁火车的方法，他让爱丽丝去收集演出需要的东西，其中包括章鱼创作的剧本、演唱歌手和牡蛎舞女，看来他根本还没有准备。和木匠聊完从左边脚手架后边


控制海盗船在海底与骨架鲨鱼和火炮蟹进行战斗


嘲笑海龟已经不是铁路系统职工了，他送给爱丽丝一张戏票

拿瓶子（10/16），然后从楼梯到二层，在走廊左侧墙角找到锁孔，取得记忆碎片（9/15）。

穿过大门来到外面，遭遇到新型敌人——火炮巨蟹，它们的外壳坚硬异常，寻常武器伤害不到，只有兔子炸弹能伤害到，不过它们非常警觉，看到炸弹会立刻跳开并引爆。打法如下：在锁定状态下等它发射炮弹用雨伞反弹，这样它会被自己的炮弹炸翻，冲上去换小刀猛斩它软弱的腹部，会卸掉它前臂的火炮，再用马头锤就可以直接将它打翻，再换小刀杀之。

解决掉3只火炮巨蟹，在石壁出现两道机关，将它们全部射绿，地面升起几道石台，利用它们和空中的水母跳至鲨鱼嘴的出口。

漆黑的幕帐
Inky Veil

见到了章鱼哥，言谈中感觉他有些自恋又被苦恼困扰着，爱丽丝必须承受他的粗鲁和无礼，跟他玩玩躲猫猫吧。在开始的地方缩小身体，看到左边有道隐藏的桥，对面的石壁上有只猪鼻子（10/15）。利用空中漂浮的水母跳到对岸，这里有多只装着紫色液体的玻璃瓶，用炸弹或马头锤破碎它们，发现章鱼哥藏在里边，他转身飞走了。

望着他逃走的方向追过去，空中有几道隐形的升降平台，沿着它们跳到高处的木台。往踏板上扔兔子炸弹，迅速跳到左侧的隐形平台上，转身射击空中的机关，这时木台右侧出现一道台，借由它跳到平台的大木台，这时往左边观察有道隐藏的升降平台，对面木台有瓶子（11/16）。

继续跳至小岛，这里仍有很多紫液瓶子，不过这回章鱼哥没躲在里边，调查锁孔的右方，空中漂浮着隐藏的升降平台，跳过去拿瓶子（12/16）。返回钻进锁孔，崖边有3只瓶子，章鱼哥躲在其中之一。

章鱼哥第2次逃走，利用白色水母跳到木台上，往踏板上扔兔子炸弹，然后跑过隐形桥到左边打机关，沿着右边出现的弹跳水母跳上去。在这座小岛的左边拾取记忆碎片（10/15），跳落下层的旷地杀掉失落灵魂，然后分别跳到各处平台找3只踏板，射击它们引发的3个机关，然后利用出现的木桥跳到对面山崖。砸碎几只紫液瓶子找到章鱼哥，这回他没有逃走，同意将创作的剧本送给木匠。

珊瑚乐团
Choral Coral

在山谷里找到那只会唱歌的鱼，不过她现在听不到伴奏的音乐，需要将附近的黄、蓝、红3种颜色的管子疏通一下。跳到前面的石台，望到右侧谷壁上有只猪鼻子（11/15），赶跑它再从奖励的篮子里拿牙齿，这时往来路方向望去，两只生锈铁箱后面有瓶子（13/16）。

接下来分别进到黄蓝红管道里清理寄居的怪物，使音乐透过管道和喇叭传递出来，接下来玩跳舞机的迷你游戏，完成乐曲后这位歌唱家同意参加木匠的演出。

离开这座山谷后往右转，看到扇贝里的记忆碎片（11/15）。往前走打破珊瑚墙找到一条隐形的路，进入挑战密室（3/4）。在里边要再次打海底海盗船的迷你游戏，非常简单，完成拿到一瓶玫瑰染色剂。

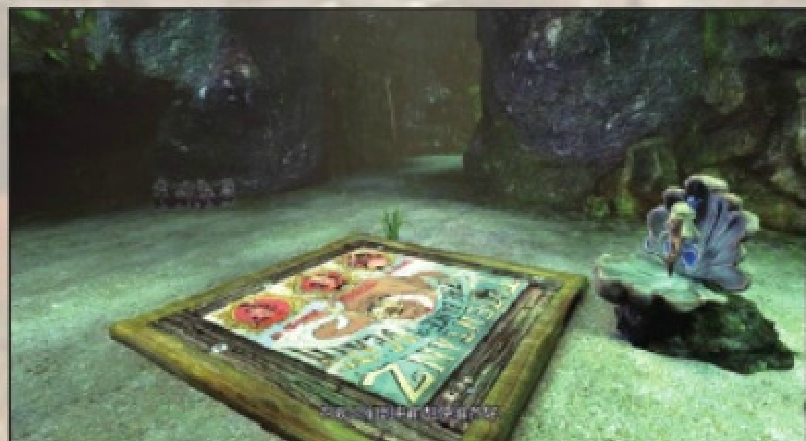
牡蛎花园
Oyster Garden: Beds Available

来到花园遭遇3只火炮巨蟹，清除后落下空中的大床，解救出第1位牡蛎小舞女。利用升起的石台跳到高处石崖，前方是漂浮的红白水母群，避开红水母，跳到第2只白色大水母上面，往右能瞧见石壁上的猪鼻子（12/15）。跳到最


作家章鱼哥很无聊很寂寞，陪他玩躲猫猫吧


找到章鱼哥3次，他终于答应为木匠创作剧本


帮助唱歌鱼完成演唱


完成拼图板谜题，解救囚禁的牡蛎小舞女

后一只白色大水母上面，左边有隐形的平台，跳过去找到隐形的锁孔，进去拿记忆碎片（12/15）。

跳到对岸的山谷空地，同样清一群弃灵和巨蟹，救出第2名牡蛎小舞女。往前来到另一边的山谷见到第3名小舞女，她要爱丽丝帮忙恢复撕毁的海报，这里要先收集缺失的4块海报，然后回来玩一个拼图的迷你游戏。

沿着拼图板左边的通道走，先清掉下面的冰冻鲨鱼，再跳到高处解决巨蟹，再跳蓝色蘑菇到高处平台拿第1块拼图碎片。回到拼图板那里，跳到右边的石阶拿到第2块拼图碎片，在这里的石阶附近有隐藏的锁孔，进去拿到第3块拼图碎片。在拼图板后方踩蘑菇飞到高处平台，左边有很多的隐形平台和红白水母群，右边是一只蓝色水母。先跳左边的隐形通路，破开珊瑚拿到记忆碎片（13/15）。返回踩蓝色水母飞上去，在踏板上扔兔子炸弹，利用2道隐形的平台跳到对面小岛拿最后的拼图碎片。

收集齐4块拼图碎片，自动回来进行拼图游戏。按从左往右，从高往下的原则给碎片编号为1-9，移动的步骤如下：2号下、3号左、6号上、5号右、8号上、9号左。完成后第3名小舞女飞走了，前面出现鲨鱼嘴出口。

此时先不要离开，返回到拿最后拼图碎片的平台，往右边的空中望到一只飞翔的猪鼻子（13/15），赶跑它就跳到蘑菇上拿篮子里的奖励，再返回拼图板那里，由鲨鱼嘴离开。

被囚禁的船员灵魂
Lost Souls Locker

往前来到海底墓地，木匠骑着海象赶来，召唤出水手怨灵攻击过来。这些水手怨灵和此前的失落灵魂相仿，也是隐形的，在他行进的路上扔炸弹轰，或是在他攻击的时候用雨伞反弹，这样他会显露真身，攻击才会对他造成伤害。打完水手在一块墓碑上找到猪鼻子（14/15），赶跑它会出现一道锁孔门，进去拿到记忆碎片（14/15）。

来到下一片墓园，清掉失落灵魂和冰冻鲨鱼，这时船长的幽灵从地里钻了出来，要爱丽丝解救船员的灵魂。往前到院落，这里有三条通往墓室的路径，它们会按照右、左、中的顺序开放，每间墓室里挑战的流程差不多。在开始都要杀水手怨灵和一群小怪，然后释放出一只船员灵魂，这时空中会漂浮一只发光的海马，跟着它一路行走跳跃。此处有时间限制，如果动作迟缓就失去照明，难以在黑暗中前行了。来到末端的方形平台，用锤子破开铁箱子释放另一只船员灵魂，完成这间墓室的挑战。注意在跳跃的时候收集道具，在左侧墓室的某只扇贝里有瓶子（14/16），在中间墓室的一道隐形平台上有瓶子（15/16）。

解救所有的船员灵魂后，返回船长墓园的门打开了，在离开的山洞一侧有道锁孔，钻进去到石崖，前面空中有多道隐形平台，跳到高层平台拿记忆碎片（15/15）。

重访瓶底镇
Barrelbottom Revisited

踩蘑菇飞到高处，坐滑梯下来迎战新型怪物——无尽弃灵，这只庞大的东西移动迟缓，但攻击迅速，用雨伞较难反弹攻击，因此把注意力放在摧毁它腹部的那些婴脸上，等那些婴脸全部摧毁，这只巨怪会逃掉。

破开障碍回到镇上，右边有道隐藏的锁孔，进去跳隐形平台到达挑战密室（4/4），在里面见到疯帽商和小白兔，这时要挑战3批疯狂弃灵和茶壶眼球怪，成功后拿到一瓶玫瑰染色剂。回到镇口，看到前面吊有很多的海洋生物尸体，这里刚经历了一场大屠杀。缩小身体能看到空中隐形的猪鼻子（15/15），赶跑它会在右侧出现蘑菇，跳到上层平台拿瓶子（16/16）。


这位船长大叔要爱丽丝去解救他的属下


返回桶底镇，这里显然刚刚经过一场屠杀




进入大剧院，木匠的演出正式开始……

来到大剧院，木匠的戏剧开始演出了，中途木匠的海象和现场的观众来了一场死亡之舞，有预谋的大屠杀在大剧院上演。木匠告诉爱丽丝，她已经被人误导了，这时那辆地狱列车冲了进来，木匠在危难时告诉爱丽丝，毛毛虫知道该怎么做。

注：完成本章解锁人鱼装（Siren dress），装备后敌人掉落更多的玫瑰花（HP）。

东方仙境 Oriental Grove

收集元素

猪鼻子：11；记忆碎片：19；密室挑战：4；瓶子：18

针线街 Threadneedle Street

爱丽丝在现实中醒来，发现自己和夏普夫人坐在马车上。夫人要带她去见律师拉德克利夫，说她的兔子就在他的手里。马车停在了针线街，沿街道走过去找到拉德克利夫的住宅，敲门进去上楼梯，在书房里找到了自己的兔子娃娃。拉德克利夫辩称是爱丽丝自己抛弃了娃娃，自己是好心收留而已。爱丽丝闻言头痛欲裂，恍惚中眼前的一切变得灰暗破败，拉德克利夫已不见踪影。

离开陈旧破败屋子，下楼由后门回到街道上，这时空中飘起了冷清的雪花。继续走，空中的雪花变成了燃烧的灰烬，那辆地狱列车正往空中行驶而去，爱丽丝回到了破坏的仙境。

末日山谷 Vale of Doom

解决掉疯狂弃灵和小怪，用马头锤破除一堆垃圾，露出下面的水烟壶，上前吸一口，前方会出现一只喷吐烟雾的瓶子，利用它可以飘到高处。在第一处烟雾的地方往右侧的齿轮平台跳，拿到瓶子（1/18）。再跳到前方平台上，吹动水烟壶飘起烟雾，然后借助烟雾和石台跳到左边的一座平台上，拿到瓶子（2/18）。往右边的空地跳下去，注意地上的黏液和熔岩，碰到会损血。

清完小怪往前跳，落身到地面往左转，拿到瓶子（[3/18）。返回直行拾到新武器——大茶壶炸炸，它具有大范围攻击和高破坏的特点，一般用来对付成群的敌人，或远程轰开脆弱的表面。它的蓄力时间越长，爆炸范围越大，不过它很容易过热，建议和辣椒枪轮流使用，用鼠标滑轮切换这两种武器。

接下来与一只庞大的无尽弃灵战斗，当它喷射火焰的时候，身体会出现一张巨大的婴脸，用大茶壶炸它，等它休息的时候跑上前换小刀挥砍。战斗结束用大茶壶轰开路障前行，左沿侧的斜坡上去，杀完弃灵再回身看某处墙壁的障碍可以破除，进去拿记忆碎片（1/19）。

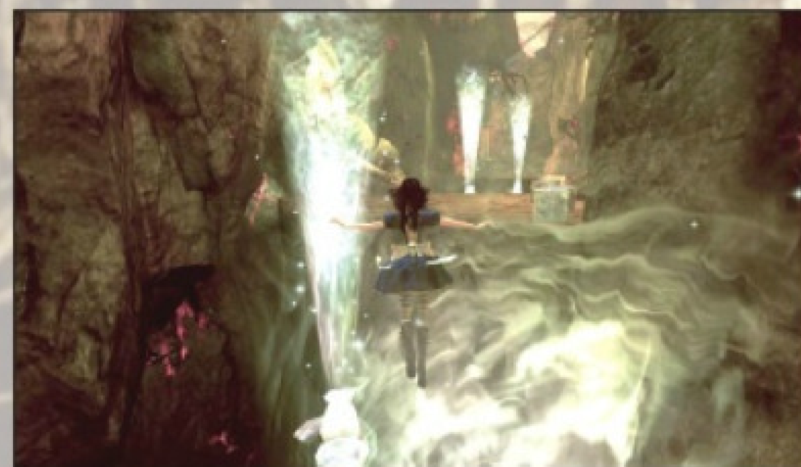
吸下平台上的水烟壶，利用升起的平台和烟雾飞到上边石崖，清敌后跳到水烟枪的上层位置，往对面的石壁找到一只猪鼻子（1/11），打跑它升起一道齿轮平台，跳到对面钻锁孔，利用空中隐形平台跳至小岛，进入挑战密室（1/4）。这里挑战柴郡猫的谜题：日落时的幻影，早晨就会离开，是什么？（We welcome the arrival of a phantom at sunset, only to rue its departure at sunrise. What is it?），答案是：梦（Dreams）。回答正确，得到玫瑰染色剂。

离开密室继续前行，跳过熔岩找到另一只水烟壶，借助烟雾飞到相邻的平台上，在后面拾取瓶子（4/18），再调查附近的一颗枯树，上面的齿轮平台上有瓶子（5/18），先跳到相邻的齿轮上再过去拿。

用大茶壶轰开空中的障碍，站到移动平台来到一处旷地，解决掉茶壶眼球怪和疯狂弃灵，利用几道烟雾跃到对岸。沿山谷一路杀戮奔跃，望到对面的石壁上有机关，射击它会出现两道烟雾，跳到对面平台拿记忆碎片（2/19）。

继续前行，跳到洞口与婴面弃


躲避无尽弃灵的火焰攻击


踩着烟雾跳到对岸山崖



爱丽丝和奶奶坐在一辆马车上

灵、漂浮弃灵和无尽弃灵战斗，清敌后调查洞口右侧的石柱有隐形的猪鼻子（2/11），然后通过隐形平台跳到柱顶拿奖励。进入山洞吸水烟壶，前方出现烟雾，这时观察左侧的洞壁有闪烁的障碍，那里可用大茶壶炸开，不过暂时还跳不上去。利用前方的平台和烟雾跳到小岛的崖边，沿着一条隐形的桥往回走，进到方才炸开的墙壁，进去拿记忆碎片（3/19），里端还有锁孔，进去会遇到敌人。

回到小岛往前调查一只水烟壶，结果一团烟雾将爱丽丝缠绕起来，她瞬间来到了神秘的东方世界。

焦土
Scorched Earth

爱丽丝换上了中国古装衣裙，前面是东方特色的山水楼阁，空中映现着一些中国书法文字。往前跳到一道石台，鲤鱼雕像的嘴里有只玉环，拉动它前面出现新的石台。从这里往右边跳，相邻石台的酒坛后有瓶子（6/18）。



继续前行，看到右边的海水里有两块移速很快的白板，利用它们跳到远处的平台上拿瓶子（7/18）。来到有很多鱼儿环绕的平台，回身看到石壁上有只猪鼻子（3/11），赶跑它后利用升起的白板跳到左边的石崖上，破开蜂巢墙壁进去拿记忆碎片（4/19）。

来到前方的大岛屿，往右走，沿着水中自动出现的浮台跳过去，在石壁找到锁孔，进去拿记忆碎片（5/19）。沿着浸染血迹的石阶上行，走隐形的通道再用烟雾飞身上去，再沿着一道隐形的桥梁到对面的焚毁村庄。

这里显然经历过一场灾难，破开右边的蜂巢墙进去拿记忆碎片（6/19）。往前遇到黄蜂武士，他们的剑法迅捷凌厉，并且善于格挡攻击。用大茶壶或兔子炸弹来轰晕他们，或者用马头锤的物理攻击来破坏他们的武器。

穿出村庄跳到对面山崖，破开蜂巢墙进洞，拉动鲤鱼雕像嘴里的玉环，峡谷里出现新的通路。来到另一边的村庄杀一群黄蜂武士，往左转观察一块瓷片的后面有隐藏的锁孔，进去拿记忆碎片（7/19）。前方的峡谷有隐形的平台和两只喷火的石兽，注意石兽在喷火前嘴巴会冒烟眼睛会燃烧，判断好起跳的时间。

破开蜂巢墙壁进去拉鲤鱼雕像嘴里的玉环，峡谷里出现新的通路。进到一处院落打黄蜂武士，随后出现Boss级的大名黄蜂武士，穿着厚重的盔甲，挥舞着一支长戟。战斗时和他保持距离躲闪攻击，等他飞在空中用辣椒枪射落，趁他头晕的时候近身用小刀或锤子攻击。

打倒大名黄蜂武士，寺院的正门开启。这时往正门左侧探索，面朝河流时往左边的竹林望去，找到猪鼻子（4/11）。进入寺院大殿，看到很多人在朝佛像膜拜，左边有道蜂巢墙壁，破开进去在踏板上放兔子炸弹，回到外面站到降下的平台，升上去拿到记忆碎片（8/19）。

离开大殿，右边小径的竹林里有隐形的猪鼻子（5/11），赶跑它会出现一只瓶子（8/18）。继续行进到院落看到一个拼图板，现在要收集欠缺的图片。往左拿第1块：沿斜坡跑上去进锁孔拿第2块；踩蘑菇跳上石崖，破蜂巢墙进去杀怪，在踏板上扔兔子炸弹，由升起的柱子跳到石崖拿第3块；在拼图板后面找到蜂巢墙，进去拿第4块。

收集完图片自动进入拼图游戏，设自上而下，从左至右编号为1~9，解法如下：2号下、3号左、6号上、5号右、8号上、9号左，它和第1次拼图游戏的解法是一样的。离开院落到崖边，往左边的竹子中间找到锁孔，进去拿记忆碎片（9/19）。

跳到对面山崖和老者说话，得知毛毛豆住在神殿里边，进入他打开的洞口。

欢乐时光画卷
Scroll of Happy Times

进入有很多巨大头像的房间，走进前面的画卷开始玩皮影戏的迷你游戏。爱丽丝在2D画卷里横向移动，可以跳跃、缩小和漂浮，注意松枝站久了会断掉，射来的火球需要跳跃躲闪，遇到倒刺的竹子时需要缩小身体通过。沿一颗松树上的蘑菇弹跳上去，沿树枝跳到平台，拉鲤鱼的玉环，再利用烟雾飞上去离开画卷。

此时来到画卷的另一边，来到外面的山崖，往左边墙上找到猪鼻子（6/11），赶跑它利用升起的烟雾飞到那边的平台，进锁孔拿记忆碎片（10/19）。回到崖边，沿着字幅铺就的桥梁和烟雾走，注意字幅的火字会发出火焰，换位置避开。往前有黄蜂弓手，用辣椒枪远程射杀。

跳到歌伎雕像的平台，踩蘑菇飞到高处有鲤鱼的小亭子，拉动玉环转动烟雾的位置，返回平台跳到另一幅字幅前，避开火字跑过对面进入山洞。洞里横亘着一道峡谷，空中有些隐形的桥梁和移动平台，到达对面的一座山洞里找到鲤鱼和玉环，用它启动峡谷里的烟雾，在鲤鱼的对面有只瓶子（9/18）。

返回峡谷，利用烟雾飞举到上层石崖，前面会遇到黑暗蝗虫武士，它们飞扑的速度很快，不易瞄准。先破坏刻有“蝗”字的3块石碑，然后再用辣椒枪射杀空中的蝗虫。继续走看到一尊红木佛头，在它的左下边有条通道，里边是挑战密室（2/4）。在里面见到兔子和疯帽，展开一场战斗，很简单的清扫一群小怪拾取奖励的玫瑰染色剂。

回到外面，踩蘑菇跳到上层平台，在踏板上放炸弹，红木佛头发生转动，由佛头下面的洞离开……

荒山古寺
Monastery Shelf Valley

沿滑梯下去，落身到一张木桌上，前面是连串的家具平台，先在桌子上的踏板放炸弹，然后经由抽屉、空中走廊往前跳，跳到右边岔路的石台上往回望，能看到空中飞翔的猪鼻子（7/11）。继续前行到圆形平台杀大名黄蜂武士，优先清除黑暗黄蜂和蝗字石碑。

战斗结束上前清除踏板上的垃圾，在上面放好炸弹，利用升起的人面柱子跳到鲤鱼的亭子里，拉下玉环移来空中走廊。继续来到有歌伎和流水的平台上，往左边的石台跳过去，进锁孔拿到记忆碎片（11/19）。

返回歌伎的平台，往前跳过一些隐形的平台，在踏板上放炸弹，踩蘑菇跳到高处的鲤鱼那里，拉玉环移出浮动白板和空中走廊，跳过进走廊往右转拾取记忆碎片（12/19）。返回走左边路径，往前找到一道白门，这里是爱丽丝的一段记忆（13/19）。

进入寺院看到黄蜂武士正在屠杀僧人，上前杀掉武士然后敲打编钟，玩一个跳舞机的迷你游戏打开院落的后门。在后门的右侧有道蜂巢墙壁，进去拿记忆碎片（14/19）。来到后面院落打大名黄蜂武士，建议沿院落跑一周将所有的石碑都敲碎，摆脱黑暗黄蜂的干扰。穿过红木佛头下面的通道，往右拾取瓶子（10/18）。

踩蓝色蘑菇来到下一场景，沿滑梯而下，来到一片有很多家具的空地，先清小怪，在石后找到一块踏板，放好炸弹，沿着出现的人面石柱一路跳到鲤鱼那边，拉下玉环升起两道白色人面石柱。返回踏板那里重新放炸弹，沿着连串的人面石柱跳到上方鬼头门那里。

穿过鬼头门进山洞，在右侧石壁有上锁孔，进去拿瓶子（11/18）。穿出山洞解决漂浮奔灵，前面是一座熔岩池，沿着空中隐形平台跳到对面，在踏板平台的后面有锁孔，进去拿到瓶子（12/18）。清除踏板上的垃圾后放炸弹，熔岩池里出现人面柱子，沿着它们跳到对面鲤鱼雕像的石崖。

拉动玉环升起熔岩池里的两根白色柱子，先跳到熔岩池的箱子上，再经由白柱跳到上方亭子里。破开蜂巢墙往踏板上放炸弹，回身跳两根升起的柱子到达熔岩池的对面山崖。往前来到两根石柱前，左边的墙角有锁孔，进去拿瓶子（13/18）。返回上阶梯，沿着猩红的斜坡进到树干里边。





左上图：来到古香古色的东方仙境

左中图：躲避石狮喷吐的火焰，利用隐形平台跳到峡谷的末端

右中图：在古画里里破谜闯关

下图：寺庙的大殿里有很多人在朝佛像行礼





树干
Trunk

和门口的僧人说话，得知山顶有通往神殿的路。往前清掉敌人，破开牢门解救出几名僧人，他们会召唤出一只蘑菇。跳到上层看到空中有只猪鼻子（8/11），返回来继续踩蘑菇到上层。

前面是黑色的泥沼，空中的飘浮奔灵是杀不尽的，因此不用纠缠，利用沼泽里漂着的麻将牌跳到对岸，站到上

面是有时间限制的，很快它们会被泥沼淹没。在对面找到鲤鱼雕像拉动玉环，空中出现几道烟雾，再利用麻将牌跳回去，利用空中的几道烟雾往前跳，站在最后一道烟雾上，往右边的石崖上漂浮过去（鲤鱼的右上方），在墙角找到锁孔，进去拿到记忆碎片（15/19）。

利用烟雾飞到上层平台，解救出一名僧人，他会召唤出一只蘑菇，一路往上层弹跳到达树顶，看到一群僧人在向长老鞠躬，这时空中飞过几只的扇子。往扇子方向走，看到空中飞翔的猪鼻子（9/11），赶跑它再跳隐形的平台到右边的扇子上，拾取记忆碎片（16/19）。

跳过扇子来到一座小岛，从入口右转找到锁孔，进去拿瓶子（14/18）。利用扇子和烟雾飞到上层石崖，往前进到翡翠山洞。这里有几只喷火的石狮子，避开火龙往左侧的小道跑，破开蜂巢墙找到鲤鱼雕像，拉下玉环后那些石狮停止喷火。钻进锁孔找到挑战密室（[3/4），密室外还有岔路，沿着它能收集到记忆碎片（17/19）。挑战密室要解决一群的火炮巨蟹，建议用大茶壶轰翻，再上前换小刀挥斩，挑战完成拿到玫瑰染色剂。

返回通道继续走，躲避两只往复砸落的石狮穿过锁孔，继续躲石狮过石桥，破开蜂巢墙往前走，对面石崖上有旋转喷火的石狮，跳过去逆时针绕到左边，平台上有蜂巢墙，进去收集到瓶子（15/18），拉动鲤鱼雕像嘴里的玉环，狮子前出现3根升降的石柱，小心避开喷射的火焰沿石柱跳到对面平台，在踏板上扔炸弹，然后飘身落下，冲进打开的鬼头门里，里面有幅黑暗天空画卷，进到画卷玩第2个皮影戏风格的横向动作迷你游戏。

西谷监狱村庄
West Peak Prison Village

来到画卷的另一边，出屋解决掉两只疯狂弃灵离开院落。沿着烟雾和漂浮平台跳到高处山崖，这里有一块拼图板。和之前一样要收集4块缺失的图片，首先往右边的洞走，跳落竖井后清理不断涌现的鼻涕虫，清完才能破坏前面的障碍，进去拿第2块图片。穿出山洞利用烟雾和浮动的平台跳到对岸的洞穴，在踏板上放兔子炸弹，空中出现隐形的平台，在时限内跳到上层石崖拿第2块图片。

返回拼图板那里，这回往左走。这里有岔路，左侧有洞口，前方则是一只蘑菇，先踩蘑菇到上层，进到锁孔里仍有岔路，走右边能拿到瓶子（16/18），直行则进入幽暗的洞穴，踩斜坡上的蘑菇跳上去，在踏板上放置炸弹打开鬼头门，跳进去拿第3块图片。返回到外面，走左侧的洞口，这里很简单，利用隐形平台跳到正中圆台拿最后一块图片。随后开始拼图游戏，解法和前两次完全相同，不再赘述。

解完拼图板谜题来到一座峡谷，空中有很多的吊笼，利用它们到达对岸，途中在崖壁能找到猪鼻子（10/11），赶跑它会降落两只铁笼，进到洞里拿记忆碎片（18/19）。继续跳吊笼到达上层石崖，杀掉两名大名黄蜂武士，在院子里看到有僧人被囚禁在笼子里，正中的平台睡着一只大蛤蟆。

首先要迅速打倒黄蜂武士，然后跳到右侧摧毁蝗字碑，左侧的用大茶壶来轰。接下来解决无尽弃灵，用大茶壶轰击腹部的婴面，等它蹲下来的时候，上前换小刀猛斩巨婴面。清完敌人，沉睡的蛤蟆背部露出一只铜锣。

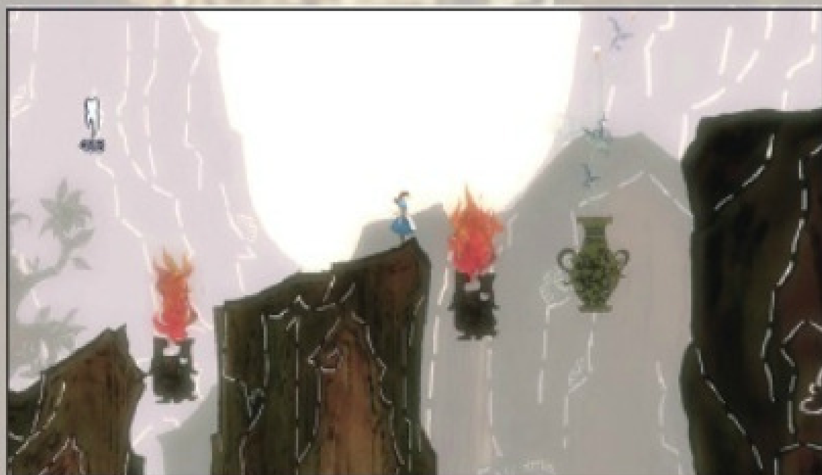
调查蛤蟆左边的墙角有一个锁孔，进去拿瓶子（17/18），然后踩蘑菇到上层石崖，拉动鲤鱼嘴里的玉环，一只棒槌击中了铜锣，惊醒的蛤蟆吐出一只石球砸开一道石壁。进到石洞发现两道蜂巢墙，先砸左边的进去，利用烟雾飞上去，进锁孔拿瓶子（18/18）。再砸右边的蜂巢墙进去，右侧石壁有锁孔，进去是挑战密室。这里仍要玩一个横向动作游戏，完成后从柴郡猫手里拿到一瓶玫瑰染色剂。

地狱蜂房
Hellish Hive

在山洞杀掉黄蜂武士和黄蜂弓手，破开几道蜂巢来到一座峡谷。利用墙边移动的麻将牌跳到吊笼上，再凭借烟雾往前跳，在一座圆台上遭遇大名黄蜂武









左上图：在寺院中清除成群的黄蜂武士
左中图：僧人说山顶有通往神殿的路
右中图：这里仍要穿越一幅古画
下图：爱丽丝穿越扇子阵

士，趁其跳到空中时用辣椒枪射落，趁其头晕冲到身前用锤子狂砸。

战斗结束射跑空中的猪鼻子（11/11），然后利用浮起的麻将牌跳到左边的蜂巢墙前，进去拿记忆碎片（19/19）。返回方才战斗的圆台，由开启的鬼头门离开。前面是一幅命运画卷，这里仍要玩皮影戏风格的横向动作游戏，完成后来到山顶的神殿。

山顶神殿
Peak Temple

进入神殿见到毛毛虫的雕像，那雕像居然会吸烟也会说话，他说爱丽丝沉溺于幻境中而忽略了现实的存在，而她逃避的问题根本就不存在，她现在必须先搞清什么是现实，于是让爱丽丝去找红心皇后。

爱丽丝被送到一座地穴中，发现毛毛虫的本尊被困在厚茧里。毛毛豆说皇后是爱丽丝熟悉并深爱的人，但时间改变了所有的人，见到皇后时要深记这一点。

注：完成本章解锁旗袍装（Silk Maiden），装备后敌人掉落更多的牙齿。


与成群的黄蜂武士展开激战


利用大名黄蜂武士僵直的时间近身狂攻


在神殿中见到毛毛豆的雕像

皇后之域
Queensland

收集元素

猪鼻子：11；记忆碎片：17；密室挑战：4；瓶子：18

弓街警察局
Bow-Street Lock-Up

现实中的爱丽丝不知为何被关在监牢里，两位警官认为她虽然精神有问题，但她不属于监狱，于是想将她送到彭比博士那里。爱丽丝走出牢房，沿楼梯下去见到那只白猫，跟着它来到街上，一道白光迎面而来，她不觉昏倒在地上。醒来身在一座地牢之中，往前是一条猩红色的通道，到处是黏稠的液体和触须，往前走忽然坠落到了空中，一个纸牌搭成的世界，哦，回到了仙境。

纸牌仙境
Cardbridge

沿着纸牌扑成的路走，缩小身体观察天空，找到一只隐形的猪鼻子（1/11），赶跑它会出现新的纸牌，接通往相邻平台的路，在那里拿到记忆碎片（1/17）。回到岔路点继续前行，左边是下行的弯道，正前方是连串隐形的平台，跳过去站到一条旋转的长桥上，拿到瓶子（1/18）。返回到岔路点，沿弯道下行，经过下滑和弹跳来到纸牌搭建的城堡前，观察空中有只隐形的飞翔猪鼻子（2/11）。

进入纸牌城堡，沿左边的通道走到末端，左边有瓶子（2/18），石头后边的小洞里有记忆碎片（2/17）。返回庭院继续行进，要进到对面的城堡颇费周章。在大门的两侧各有一块踏板，先跑到左侧踏板扔炸弹，前方有道隐形平台降了下来，然后迅速冲到右侧踩踏板，对面城堡的大门打开，不过它会缓缓落下。快速冲出大门跳到刚落下的隐形平台上，引爆炸弹让它升上去，跑过隐形桥梁纵身向下漂浮，落身城堡门前缩小身体，从门底冲进去。

穿过第2座城堡，沿着纸牌铺成的道路前行，弹跳进高塔中央的平台，继续找到踏板，扔只兔子炸弹压住它，空中出现升降的隐形平台，跳到另一只踏板的平台。站在这里发现空中飞翔的隐形猪鼻子（3/11），赶跑它再利用出现的纸牌跳到远处拿瓶子（3/18）。

返回在踏板上放炸弹，纵身飘浮滑向前面的塔楼，穿过塔楼沿纸牌下行，最后踩蓝色蘑菇飞上去。

小小的翅膀
Least Wing

乘滑梯的时候注意走左侧的岔路，在前下方有座黑暗色调的纸牌城堡，在接近的时候脱离轨道飘浮过去，在上层的平台拾取瓶子（4/18）。跳离滑道离开了纸牌仙境，落身到一座石头断桥上。


爱丽丝被关押在弓街的警察局里


进入纸牌垒成的城堡之中

前面有两条路线，下方有起伏的圆台，前方则是连串的蒸汽，走哪边随意。落身到圆形平台解决掉几只婴面弃灵，踩下层原蘑菇到对面断桥拿瓶子（5/18），返回来踩另一只蘑菇继续上断桥行走。在下一只弹跳蘑菇前止步，往左侧的石柱能望到一只猪鼻子


这名刽子手目前是无法击败的，赶快逃跑吧





上图：国王的躯体被囚禁在一道门上

右图：解决一道象棋谜题才可以离开这座大厅

（4/11），然后利用出现的蒸汽跳到柱顶拿记忆碎片（3/17）。

来到城堡前，先不着急进去，往右砸开一道墙壁进去，踩蘑菇到上层石崖找到挑战密室（1/4）。在里面回答柴郡猫的谜题：在数字1 3 4 7 11后面是什么？正确答案是：18，完成拿到一瓶玫瑰染色剂。

进入城堡清掉成群的纸牌守卫，看到门上束缚着红心国王，在他的右侧崖边有几道带数字的隐形平台，跳过去发现石壁上的猪鼻子（5/11），在它的下边有锁孔，进去跳到平台拿篮子的奖励。

返回门前击碎国王的躯体，进门后破开左侧的墙壁，进去拿记忆碎片（4/17）。进入城堡大厅，在正中红心皇后画像的左下方拾取记忆碎片（5/17）。在大厅的右侧踏板放炸弹，利用两道升起的圆台跳过去，进到梅花图案的门里，在门上方看到猪鼻子（6/11），赶跑它后，外面有道门开启。先不要离开，观察这里的地面，有两处可以破碎的地方，跳进其中一个洞拾取瓶子（6/18）。进入另一个地洞，踩蘑菇上去拉动一只吊环，大厅的边的深渊出现平台和蒸汽。来到梅花门外，在踏板上放炸弹，利用出现的蒸汽跳到刚才开启的门里，钻进锁孔拿记忆碎片（6/17）。

回到大厅往左侧跳过去，由阳台进屋里看到有根柱子倒塌了，注意左上方有道墙可用大茶壶轰开，跳上去拿记忆碎片（7/18）。飘浮到下层平台，再利用蒸汽飞到另一座大厅，在这里解决一群纸牌守卫，随后一名手挥镰刀的刽子手现身，他是目前无法击败的，用奔跑和跳跃来躲避他的攻击，不久会有一道大门打开，迅速逃进走廊。那名刽子手也如影随形，爱丽丝冲到走廊末端找到一个锁孔，缩小身体钻了进去。

来到里面的房间，绕到后边找到一块可以击破的地面，跳下去拿记忆碎片（7/17）。在房间的右侧有道墙壁可以破开，来到户外拉动吊环，借助蒸汽飞身到上层的平台。在这里清掉成群的纸牌守卫，随后刽子手跳出来挥动镰刀，将爱丽丝打落地下。

这里是昏黑的房间，回身拾取瓶子（8/18），往前走再次被刽子手追杀，来到大厅迅速清理杂兵，前方的障碍会破除，然后一路奔逃。来到户外平台，前方的圆台有两道红色方块的圆台是关联运作的，压住一只，另一只会升起，这里需要扔兔子炸弹来压平台，在它们尚在升降中的时候往前跳跃，能到达高处平台。前面的白色梅花平台也是如此，在它们左边有道浮动的隐形平台，用它跳到紫罗兰所在的平台，站在那里能看到墙后的猪鼻子（7/11）。

前面仍是相互关联的升降圆台，跳到城堡大门前，门的左上方有道能破开的墙，从里边拿到记忆碎片（8/17）。跳到大门右侧有红桃的平台扳动拉杆，打开城堡的大门。在大厅要玩一个象棋游戏，棋盘上有两只兵，他们是同时相反方向移动的，车能挡兵的路，马会杀死兵，在5步之内将兵移至对应的八角星处。第1局的移动顺序是：左、左、上、上、上、右，第2局的移动顺序是：上、上、上、左。

无用的翅膀1

Waste Wing Part 1

来到破败不堪的大厅，往左侧柱子观望找到一只猪鼻子（8/11），赶跑它会打开一道门，进去拿记忆碎片（9/17）。上楼梯来到一条装饰很是华丽的走廊，在这里再次遭到刽子手的追杀，爱丽丝一路逃到地洞里。

在右边有道隐藏的锁孔，进去拿到记忆碎片（10/17）。往前破开一道墙壁，进去拿瓶子（9/18）。继续走来到



另一边的大厅，这里会遇到重装守卫，用大茶壶来轰，或者在他一击不中的时候，冲过去近身攻击。

由洞口跳落到下层平台，看到前方有相互关联运作的白色桃花平台，跳到第1道平台往上瞧，高处墙壁有只猪鼻子（9/11），赶跑它会打开高处的一道门，里边有记忆碎片（11/17），不过拿它要费点周章。先在第1道平台扔兔子炸弹，纵身踩蘑菇到达另一边，借由升起的平台跳到那道门里。在第1道平台的上方平台有瓶子（10/18），要拿到它的话，仍采用此种方法，只是要反向操作。继续前行，红色方块平台的旁边有道可以炸开的墙，跳进去拿到瓶子（11/18）。

利用升降平台跳到有红桃的平台扳机关，这时空中出现两道蒸汽，出口的大门也同时开启。先往左边的蒸汽那边跳，在空旷的广场清除一群杂兵，然后利用蒸汽绕到一堵墙后找到挑战密室（2/4），清掉黄蜂弓手和黄蜂武士，拿到玫瑰染色剂。返回到红桃机关的平台，纵身跳到方才开启的大门。

进入大殿展开战斗，一直躲着刽子手跑，清掉所有的杂兵，爱丽丝被刽子手拍到了地下的新场景。这里的天空和地面猩红一片仿佛鲜血染就，看得触目惊心。在开始位置往后面走，拿到瓶子（12/18）。到右边平台扔炸弹压踏板，然后跑到左边射击机关，升起两道平台。沿平台跳到对面，轰开墙壁跳进去。

踩蘑菇跳到对岸，先用大茶壶炸开对面的一道墙壁，再踩踏板射里面的机关，升起一道平台，利用它跳到左侧的走廊。绕到后面展开战斗，清完婴面弃灵看到有左右两道蒸汽，先跳右边的蒸汽和隐形平台到对岸，再继续跳隐形平台拿到记忆碎片（12/17）。

返回到岔路跳左边的蒸汽，然后利用平台上的几只蘑菇弹到对岸。正中有道锁孔，在它右侧的高台上有瓶子（13/18），需要先踩蘑菇弹到左边的高台上，再跃到右边高台拿取。钻进锁孔，遇岔路走左边，拿到记忆碎片（13/17）。

来到另一边，先往右侧跳隐形平台过去，拉吊环启动两道关联的平台。返回到最初平台，接下来要跳到高处圆台拿瓶子（14/18），首先在第1道平台扔兔子炸弹，迅速往左边的隐形平台跳，跑到末端跳上第2道平台，再纵身跳至大圆台上。前面仍有两道关联平台，先跳到右侧大门处的第3道平台放兔子炸弹，然后利用隐形平台往回跳，利用刚刚升起的第4道平台跃到最高的大圆台拿瓶子，然后再反向操作一次，跳到大门的出口。

前面有3条路线，正前方是一道踏板，左方是蒸汽，而右方是连串的隐形平台。先站到右边隐形平台上炸开一道墙壁，再往踏板上放兔子炸弹，返回去射击墙里的机关，这样空中出现一道升降平台。返回岔路口往左边的蒸汽跳，最后到达空旷的大圆台，在这里与杂兵展开混战，清理完爱丽丝再次被刽子手拍进地底，这时要迅速往前跑，摆脱刽子手的追杀。

滑落到一座大厅里，在这里要再次玩象棋迷你游戏，具体步骤是：上、左、右、上、上、上、左、左、上、右，完成后大门开启。

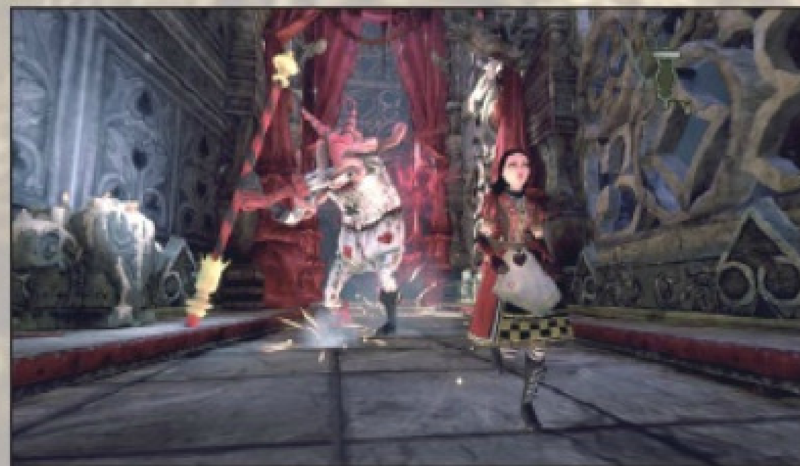


无用的翅膀2
Waste Wing Part 2

进门后往右转进锁孔拿瓶子（15/18），再返回往左转，杀两个纸牌守卫，看到地狱列车从空中驶过。往左前方望去，有两道烟雾升起的前方平台是挑战密室（3/4），进去杀两名大名黄蜂武士，完成挑战拿到玫瑰染色剂。



爱丽丝来到破败不堪的城堡走廊



刽子手再度现身，爱丽丝快快跑



大厅里再遇象棋谜题

返回平台走右边的路，前面有关联运作的梅花平台，跳到对面的中央平台清理杂兵，观察前面的墙壁有只猪鼻子（10/11），左边是一道能被破坏的墙壁，利用隐形平台跳进去拿瓶子（16/18）。返回中央平台，看到两道竖井里有关联运作的圆台，中间是一个圆洞，圆洞里是蘑菇。现在站到离高层平台较远的圆台上，扔下兔子炸弹跳到中间的圆洞里，踩蘑菇跃到另一只缓缓升起的圆台，藉它跳到高层，跑到红桃那里扳拉杆，对面的栅门升起。接下来反向操作，借由升起的圆台跳到栅门那里。


在空旷的平台上和杂兵混战

进入大厅又是象棋迷你游戏，这回行走的步骤是：上、左、右、上、上、左、右、上、上、左，成功后由打开的门出去，跳到对面调查白门，得到记忆碎片（14/17）。

迷宫复仇
Labyrinthe Revenge

来到一条光线明亮的走廊，先往左边的通道行走，在平台边缘往右侧瞧见一只飞翔的猪鼻子（11/11）。沿走廊继续行进，然后跳隐形平台，站到3号平台用大茶壶轰开右侧的墙壁，跳过去拿瓶子（17/18）。

来到对岸清理杂兵，进到凉亭里拿记忆碎片（15/17）。来到植物园迷宫，由入口处往右边走找到能破坏的地面，跳下去拿到瓶子（18/18）。返回走左边，绕到迷宫中部的空场展开战斗，清除所有的杂兵后继续前行。刽子手再度出现，爱丽丝拼力奔跑……

无坚不摧
Harder They Fall

精疲力竭的爱丽丝发现一只写着“吃掉我”的蛋糕，尝了一小块她变成了巨人，原来气势汹汹的刽子手相对的格外渺小，手里的镰刀落在了地上，爱丽丝一脚朝他踏了过去，如同碾死一只蚂蚁。

巨人化的爱丽丝有两种攻击方式，鼠标左键是手掌攻击，鼠标右键是跺脚攻击。往前清理涌现的杂兵，清完一批便可摧毁附近的障碍。战斗时观察远处城墙的炮台，躲避发射来的炮弹。遇到触手按C键扯断，然后践踏心脏，前面的障碍解除了。往前继续清理杂兵，再践踏两颗心脏，解除掉前往皇后之塔的障碍。上前摧毁塔楼上的心脏，它会瞬间倒塌，随后爱丽丝喝下了神水，身体变回原来大小。

心之暗面
Dark of Heartness

前面是有嘴巴和眼睛的大门，这里是血肉之城的入口。往嘴巴的右侧破开一道墙壁，进去拿记忆碎片（16/17）。返回进嘴巴，沿着舌头滑梯落下去，这里是血肉构筑城堡的大厅，在左边墙角有道锁孔，里面是挑战密室（4/4）。进去后爱丽丝仍是巨人状态，重新体会一下蹂躏的快感吧。撕掉两边的触手，破开路障赶到塔楼前，将之摧毁完成挑战，拿到玫瑰染色剂。



吃掉蛋糕的爱丽丝变成了巨人，对付小兵犹如摧枯拉朽

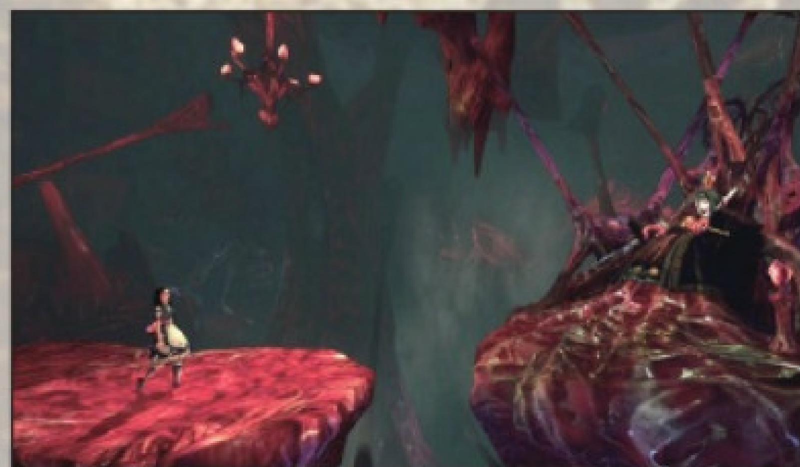
返回大厅，用大茶壶或辣椒枪摧毁正中的蓝色心脏，右侧的门打开了。往前是充溢着绿色酸液的水渠，掉下去会死掉。站到平台上摧毁上方的蓝心，左边升起两道平台，跳到左边再摧毁另一颗蓝心，水渠中出现另两道平台。跳到末端平台，破坏蓝心开启大门。

往右有锁孔，从里面拿到记忆碎片（17/17）。往左来到血肉模糊的房间，摧毁两侧的蓝心开门，来到王座大厅。在王座见到了红心皇后，她其实是爱丽丝的一部分，是内心的黑暗一面。她在经历多次挑战和失败后，仍然充满了野心和权力欲，不可理喻，轻狂疯癫。

爱丽丝要她帮忙对付地狱列车，她断然拒绝，说她会在灾难中存活下来，而爱丽丝面临的是毁灭，仙境的毁灭就是爱丽丝的末日。

> 注：完成本章解锁皇家套装（Royal Suit），装备后HP只有四朵玫瑰花的上限。


在行动时随时注意躲避炮台的攻击


爱丽丝在王座大厅见到了红心皇后，也就是自己的姐姐莉琪



娃娃城
The Dollhouse

收集元素
猪鼻子：8；记忆碎片：17；密室挑战：4；瓶子：13

拉特利奇疯人院
Rutledge Asylum

现实中的爱丽丝被送进了疯人院，头发被剃光了，身体也用皮带捆缚起来。威尔森博士诊断她分不清现实和虚幻，需要更有效的治疗手段，于是叮当兄弟在她的头顶钻洞，克莱切特护士放水蛭吸她身体里的血……爱丽丝的状况并没有改善，人们都对她失去了信心。她逃离的疯人院，在伦敦城的晨雾中奔跑着，在停车场看到一只腰斩的玩具娃娃朝她爬来，说比皇后更为残暴的恶魔统治了仙境……

抵抗要塞
Fort Resistance

爱丽丝重返仙境，阳光明媚，白云飘荡，屋舍艳丽，景色宜人。先利用前面的两道蒸汽跳到高处木台上，再在踏板上放置炸弹，迅速利用升起的两道平台、旋转平台和蒸汽跳到左侧有字母A标志的屋子，这里先不要进屋，沿平台继续利用蒸汽跳，落身到相邻的绿顶小木屋的2层，跳落到1层拿到瓶子（1/13）。

返回最初平台，再次跳回那间有字母A标志的屋子前，踩蘑菇飞身到2层房间拿记忆碎片（1/17）。返回楼下进入锁孔，途中走右边的岔路到屋后，利用空中的隐形平台跳到左前方的屋子里，在床间拾取瓶子（2/13），然后扳动拉杆打开通往下层的路。

出屋看到空中飞翔的猪鼻子（1/8），赶跑它升起两道平台，沿平台一路跳跃，落身到有字母D标志的屋子，扳动拉杆后跳至下层，钻锁孔到隔壁，击破姜饼墙再次扳动拉杆，再利用地板上的锁孔跳落一层，再次击破地面的饼干跳到底层。来到街道清杂兵，这时反抗军要塞的打开，里面走出一些饱受折磨的娃娃，他们说娃娃制造商在提取玩具娃娃们的灵魂。说话的时候有只巨大的娃娃女孩跳了出来，战斗开始。等女孩转身的时候用辣椒枪射击她背后的两只螺丝，这样能将她的两只胳膊卸掉，这样她的小刀就没有了伤害力，然后避开她的火焰和跺脚攻击，用大茶壶轰击她的身体。

将娃娃女孩打倒后，出口的通道会打开，不过在附近搜索一下，很多蛋糕和礼品盒里有牙齿，在一道姜饼墙后有瓶子（3/13）。走向那只巨型娃娃，在它右侧木墙有道隐形的锁孔，进去拿记忆碎片（2/17）。然后穿过巨型娃娃的身体，来到青蛙之路。



爱丽丝被送往威尔森博士的医院接受各种残酷的治疗





上图：爱丽丝重返仙境中的娃娃城冒险
右图：在抵抗要塞遇到一群被折磨的孩子

青蛙之路
Frog's Way

往前穿过数字1标志的屋子，到后院利用蒸汽飞到上层，扳拉杆放倒墙壁，然后继续往前跳。在数字3标志的屋子里清理杂兵，然后屋后出现一道蒸汽。在墙壁上有道锁孔，进到餐厅拿记忆碎片（3/17）。

返回来利用蒸汽跳到左边屋子里，纵身跃到平台，在踏板上扔兔子炸弹，利用蒸汽穿过打开的墙壁。绕到屋子的里端乘蒸汽到上层，避开摇摆的秋千跳到对面，扳拉杆放下对面屋子的几道平台，跳到那边扳拉杆，秋千平台出现一只蘑菇。注意这边下层的平台也有一只蘑菇，跳至屋子阁楼拿到记忆碎片（4/17）。

返回秋千那边，踩蘑菇飞身上去，再经由几道蒸汽滑落到前面的屋子，解决掉娃娃女孩和一群杂兵。在踏板上放兔子炸弹，再跑过去射击机关，前方空中出现蒸汽。重新在踏板上放置炸弹，利用出现的平台和蒸汽跳到屋子的上层，避开摇摆的秋千跳到对面。在屋子里踩蘑菇上去，扳动一根拉杆，出屋跳积木至阁楼拿瓶子（4/13）。

跳3道隐形平台到上层，这里有块踏板，在旁边的姜饼墙后拿瓶子（5/13）。



这样的姜饼墙都是可以用炸弹或锤子攻破的







左上图：在餐桌的后面拿到记忆碎片
左图：爱丽丝优雅的漂浮降落
上图：避开摆动的秋千往前跳跃

在踏板上放炸弹，方才的那间屋子会整体下落，跳回去进屋子，跳积木上去用锤子或大茶壶破开姜饼墙出去。

来到空旷的场地展开混战，解决掉娃娃女孩和疯狂奔灵，前方有幢屋子的墙壁移开。先跑到右侧调查巨大的娃娃脸，脸庞的正中是有趣的猪鼻子（2/8）。打跑猪鼻子，利用出现的蘑菇和蒸汽跳到上方平台，钻锁孔拿记忆碎片（5/17）。返回到蒸汽，往右边的屋子飘浮过去拿记忆碎片（6/17）。

回到下面的场地，进入方才打开墙壁的房子，上楼梯跳上蒸汽，飞到房屋上层扳拉杆，落身到底层，这时房子被封闭，踩蘑菇跳到高层，砸开姜饼墙来到有很多摇摆秋千的院落，避开秋千跳到第1道平台，然后在踏板上放兔子炸弹升起第2道平台，避开秋千往前跳，经由第2道平台，落到对面房屋前，在左侧有几道隐形的平台，跳上去在下边的屋子墙壁发现一只猪鼻子（3/8）。继续跳到上层扳拉杆，对面房屋的一面墙壁打开。坐滑梯回来，利用蘑菇跳进那间屋子。

此时屋子封闭，在顶层地板有拼图板，现在要收集4块缺失的图片。沿楼梯下一层，跳到箱子上扔炸弹压住踏板，有两道屋门打开。从打开的屋门进去，踩蘑菇飞到上层，拿到第1块图片，继续跑过隐形的桥梁进另一道屋门，拿第2块图片。返回，沿楼梯跑到底层，打倒一只无尽奔灵，在楼梯下面有朵紫罗兰，钻进旁边的锁孔拿到第3块图片。打破墙壁到隔壁，拿到第4块图片。

下面解决拼图谜题，设从上到下，从左至右排号为1-9，具体步骤如下：4下、5左、2下、3左、6上、5右、8上、9左。解完谜题来到另一座庭院，这里仍是很多摇摆的秋千和气流，跳到左前方的屋子扳拉杆，对面升起有蘑菇的平台，跳到那里踩蘑菇跳到左侧屋子拿瓶子（6/13）。返回蘑菇平台跳到前方的屋子，踩蘑菇飞到上层拿记忆碎片（7/17）。

前方有两根旋转的红柱子，在它们的右侧墙壁上有只猪鼻子（4/8），赶跑它会在地面出现一个洞，跳下去砸碎姜饼地面再跳一层，跳到对面屋子拿瓶子（7/13），旁边是挑战密室（1/4）。进密室回答柴郡猫的问题：使用它的人却不知道自己正在使用，它是什么？（The one that uses it never knows that he's using it. What is it?）答案是：棺材（Coffin），回答正确得到一瓶玫瑰染色剂。

返回平台跳那两根红色的柱子，利用系列的隐形平台跳到对面有盒子的平台，转动机关玩一个迷你游戏。控制一只娃娃头闯关。用A和D键减速和加速，进入大炮时用W、S键调整炮管角度，空格键蓄能，松开发射。

娃娃城地窖
Dolltown Cellar

完成游戏来到一座破旧的房间，坐滑梯下去落到一间屋子，清掉杂兵砸开一堵瓷娃娃墙，里面是一只踏板。先上楼梯看到屋子对面墙壁上有只猪鼻子，赶跑它会有一块墙壁落下来，露出里面的娃娃头，进到娃娃嘴里拾取记忆碎片（8/17）。

在踏板上放兔子炸弹，这时隔壁地上的尖刺机关消失了，迅速上楼梯跳到隔壁的地面，跑到后面的房间，前面的通道布满了钉板机关，穿过去清理杂兵，砸开瓷娃娃墙，里面有块踏板。先沿楼梯走，途中透过玻璃能看到一只瓶子，暂时还拿不到。来到底层钻锁孔进去拿瓶子（8/13），返回到上面在踏板上放兔子炸弹，然后沿着它右侧的楼梯上去，缩小身体穿过钉板，再砸碎白瓷娃娃地面落身到下层。

屋子的地上有两块踏板，先在右边的踏板上放炸弹，再踩左边的踏板，迅速从中间的钉板通道跑出去，进到娃娃机关那里启动，再返回有两道踏板的房间，发现原来放瓶子（9/13）的玻璃屋可以进去了，而踏板对面的墙壁也被升起了。

来到下一房间，有两道关联运作的平台，先在右边平台放炸弹，然后沿左边的隐形平台跳到左边缓缓升起的平台上，纵身跳到高处平台。前面仍是两只关联的平台，先跳到右侧平台放炸弹，利用蒸汽跳到左边平台，继而到达对面的平台，这里能望到附近的记忆碎片

（9/17）。接着反向操作，利用关联平台跳到另一边的出口平台。

来到一间有悬吊着娃娃的房间，空中有很多的隐形平台，利用它们跳到右边墙角，射击机关，在那道尖刺机关的上方出现隐形平台。通过尖刺机关找到第1块踏板，放炸弹后跳到另一边的院落射击机关，一路跳过去找到第2块踏板，放炸弹后跳到对面猩红的屋子，在窗边射击外面的机关，某处打开了玻璃门。

返回到第1块踏板射击机关的位置，观察那道打开的玻璃门，发现外面的平台都有尖刺，现在返回到第1块踏板放炸弹，它会让那些尖刺暂时消失，迅速跳过3道有尖刺的平台落身到安全地带。

跳到两侧有白瓷娃娃墙的走廊，左边屋里有瓶子（10/13）。穿过几道钉板机关遇到巨大的娃娃女孩，打倒她之后进到手指路标后面的通道，轰开障碍找到锁孔，进去直行是记忆碎片（10/17），右边的岔路是挑战密室（2/4），清杂兵拿到玫瑰染色剂。

继续前行看到脚底玻璃下有些尖刺机关运作着，是一座机关迷宫。出口被一道玻璃门挡住了。跳到右边的通道扳动拉杆，打开底层通往迷宫的入口，在拉杆的右方有记忆碎片（11/17）。

由底部的锁孔进到机关迷宫里，在墙角拿瓶子（11/13）。走出迷宫找到踏板，扔完炸弹返回迷宫，透过墙洞射击外面的机关，迷宫中部的障碍打开。继续走迷宫，钻锁孔进屋扳拉杆，打开了上层的那道玻璃门。离开迷宫返回上层，穿过刚打开的门，用蓝色蘑菇离开这一场景。

坐滑梯下来，前面是两只关联运作的平台，先往左边的平台放炸弹，利用空中的蒸汽迅速跳到右边的平台，再跳到高处屋子里扳拉杆，看到隔壁有道门打开。反再向操作一次，利用左边的平台跳到高处房间。

往前是另一组关联运作的平台，落身到下层隐形通道上，看到木墙上的猪鼻子（6/8），赶跑它找到瓶子（12/13）。返回到上面，在第1只平台上放兔子炸弹，然后穿过屋子，跑上隐形平台，纵身跳上第2只平台，再跳到前面的屋子里。

娃娃女孩的追击
Dollgirl's Pursuit

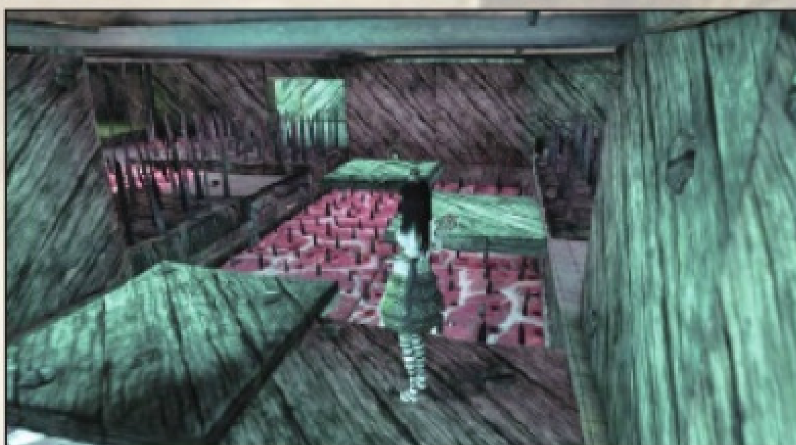
穿过连续的尖刺机关，途中留意3道白瓷娃娃墙，敲碎会发现机关或新的通路。来到木头走廊慢步徐行，前方会陆续出现塌方，来到屋里展开战斗，清完敌人先不要动拉杆，沿屋子边缘跳落下层平



控制娃娃头玩一个迷你游戏



这里先在右边踏板上放炸弹，再踩左边踏板，冲过中间的通道过去扳拉杆



穿越机关重重的迷宫

台，钻锁孔拿到记忆碎片（12/17）。返回屋里扳拉杆，屋子里落下电梯。

抵抗要塞的支援
Fort Resistance Delivered

上楼梯在墙边找到一个锁孔，进去拿记忆碎片（13/13）。出屋到庭院，空中漂浮着一些积木，跳过去穿过娃娃头，来到有踏板的木头平台，沿着两道隐形平台跳过去进入挑战密室（3/4），清完敌人拿到玫瑰染色剂。

返回木头平台放炸弹压住踏板，娃娃头升起并调转了方向，利用出现的蒸汽和平台穿过娃娃头，纵身跳到前面的平台。这里要与一只无尽弃灵战斗，解决后砍碎地上的障碍露出踏板，放炸弹后迅速穿过前面的娃娃头，跳到对面平台在另一道踏板上放炸弹，纵身跳回娃娃头，继而穿越第2只娃娃头。

落身到抵抗要塞前，往右侧的屋子找到猪鼻子（7/8）。进入要塞在楼梯下面找到锁孔，进去拿到记忆碎片（13/17）。

望草列车站
Looking Glass Railway Station

离开要塞清掉出现的两名敌人，绕到要塞的后面穿过一只娃娃来到一幢楼前。进到楼里展开激战，解决3只Boss级的怪物，然后沿积木跳到上层，玩弹奏钢琴的迷你游戏，打开右侧的一道墙壁。先不急出去，在墙后边找到一道姜饼墙，破开进去拿记忆碎片（14/17）。

来到望草列车站，沿着隐形的通道和平台往前跳，右侧的高台上是最后一个挑战密室（4/4）。控制娃娃头在3D迷宫里左突右撞，完成后拿到玫瑰染色剂。回到列车站，上木梯进入有眼睛标识的大楼，在里面楼梯下的墙壁上有最后一只猪鼻子（8/8）。上楼再次玩娃娃头的迷你游戏，完成后坐滑梯下去，在房间开始一场恶战，清完敌人利用空中的3只蘑菇跳到对面的高处平台。

破开白瓷娃娃墙壁，往前望到一道白色的门，里面其实是爱丽丝的一段记忆（15/17），她想起来烧死双亲的那场大火，其实是医生放的，他的身上带有姐姐莉琪的家门钥匙。

玩具制造商的工厂
Dollmaker's Workshop



前方是烧毁的屋子，在平台的左侧拾取记忆碎片（16/17），然后沿楼梯进到车间，清除很多的婴面弃灵，然后跳到对面，在出口的左侧平台有道锁孔，进去拿最后的记忆碎片（17/17），到这里收集到游戏全部的252只道具。


挑战体型庞大的无尽弃灵


上图：演奏一段钢琴曲打开通路


右图：爱丽丝见到了那位神秘的玩具制造商，原来他就是彭比医生

走到车间的末端见到那位玩具制造商，原来他就是彭比医生，也就是当年纵火烧死爱丽丝家人的杀人犯。爱丽丝质问彭比医生为何要杀死家人，并把她的人生都毁掉。彭比医生说，本来爱丽丝可以遗忘对家人的记忆，摆脱掉恐惧，然而现在她如此执著的寻找自己的记忆，现在也应该死去了。说着，他一把抓起爱丽丝，将她装在了一只娃娃里边，挥手扔进了垃圾筒里……

注：完成本章解锁编织装（Misstitched），装备后隐藏路线维持显示的时间延长一倍。

地狱列车 Infernal Train

白教堂街 Whitechapel

走过雪花飞舞的街道，现实中的爱丽丝看到冷清苍凉的街面徘徊着很多孩童的幽灵。在街道左边有道不断喷射火星灰烬的拱门，进去来到列车站。爱丽丝质问彭比医生为何让那些孩子失去记忆，医生说他的工作已经完成，爱丽丝是一个极其愚蠢的精神病人，就要被毁灭掉了。

娃娃制造商 Dollmaker

仙境中的那只娃娃即作为残次品被销毁，爱丽丝破茧而出，进入到地狱列车的车厢。她分别见到了疯帽商、毛毛虫和姐姐莉琪，最后爱丽丝必须要在仙境中战胜彭比医生，否则仙境会被摧毁，而现实中的爱丽丝也会真的疯掉。

战斗开始，爱丽丝要先将医生的双手摧毁，双手被钢丝控制着，每只手背上都有一张娃娃脸。当娃娃脸是黑色的时候，躲到柱子后面，全力清除接近的小怪。当娃娃脸变成白色的时候，用辣椒枪朝它疯狂射击，或者近身换小刀刺击。

将两只手后背的娃娃脸都摧毁后，医生开始用双手来捕捉爱丽丝，这时要躲在柱子后面闪避两只手的攻击。当他气急败坏的用双手去抓柱子的时候，口中会垂落黑黑的舌头，爱丽丝将武器切换成大茶壶轰击舌头，两次即可将他杀掉。

现实中的爱丽丝对医生说，要揭发他的罪恶行径，让他为烧死自己的亲人，虐待的那些孩子付出代价。医生却说没人会相信她这个疯子的话，他是一位著名的专家，仇恨使爱丽丝作出一个疯狂的举动，一把将医生推下了站台，一辆列车呼啸而过，彭比医生已作了轮下之鬼。

回归自我的爱丽丝走在伦敦的街道上，明媚的阳光照耀着获得新生的她。不自觉的驻足在从前的家宅外，这里已是一片废墟，墙上生满了绿苔……

难道，噩梦真的就此终结，她的仙境会永远的获得宁静吗？

注：完成本章解锁经典装（Classic dress），变小后可以自动回复玫瑰花（HP）。


爱丽丝说要向官方举报医生的邪恶行径


在地狱列车里见到疯帽商、红心皇后等人


爱丽丝上前将医生推下了站台


爱丽丝不自觉的踱回了家宅前，阳光遍洒，春暖花开

电子产品更新换代很快，曾经的“机皇”“顶配”“神物”，没多久就变成了淘汰货。笔者多年前曾狠下心来，透支了消费能力，购买了当时最高端的商务笔记本，年轻的心也随之兴奋了好些天，时不时对着它赞叹一番。正因如此，平时使用时更是小心翼翼，生怕它粘上一点儿污渍划痕。时至今日，它和许多与它同命相连的淘汰电子产品一起，落了一层灰尘，静静地待在阳台的物品架上。从那以后，笔者常常告诫身边的朋友，希望他们“理性消费”“买新不买旧”，因为电子产品很特殊，它更像是玩具，而玩具应该是价格平易近人的，你也总会找到更好的。下面要介绍的这些电子产品，有许多都是不错的玩具，当然其中也混进了高价的时髦货，希望各位读者擦亮眼睛，仔细甄别。

放松，准备天旋地转！

——索尼个人影音系统“HMZ-T1”

2011年拉斯维加斯CES展会上，索尼展示了一款盈盈发光的“大眼镜”，引来许多人围观。和许多展会上的产品一样，人们猜测它只是该公司的某种“炫耀产品”，根本不会批量生产。因为在CES上，厂商们都会展示一些概念性的小玩意儿，证明自己始终走在科技前沿，领导行业进步。从各种角度上看，索尼“大眼镜”都属于那一类，它的概念实在有些大胆，老玩家都知道“Virtual Boy”——任天堂在设计那个游戏机时“玩脱了”，最终产品让许多玩家恶心，那是真正的、生理上的恶心，不含任何夸张成分。原因在于它不合时宜地采用了“头戴显示器”，不太好的显示效果让3D眩晕者避之不及，“Virtual Boy”狼狈退出市场，时隔多年索尼又捡起了这个概念，做出了上面说的“大眼镜”，称之为“HMZ-T1”，并在近期出人意料地宣布将它推向市场。





带上之后看起来就像“X战警”里眼放红光的那位“镭射眼”





眼镜的细微之处也做得不错，这是索尼的一贯风格



以一串字母“HMZ-T1”命名的产品听起来一点儿都不酷，或许最终产品会有个更响亮的名字吧。与名字相比，我们当然更关注它的硬件配置，眼镜中有2块屏幕，采用了索尼OLED，均为0.7英寸，分辨率高达1280×720。索尼还利用独有的半导体硅驱动技术与3D技术，让该产品不仅能支持2D显示，更能完美地显示3D。OLED显示技术具有高响应速度、高对比度、节能等优点，一直是高端产品的象征。索尼这次采用的是“双面板3D”技术类似于索尼3D液晶电视中的主动快门技术，只是将快门眼镜的开关直接移植到两块OLED面板上，面板就起到快门眼镜的作用，进而实现3D效果。索尼宣称，该眼镜相当于在20米的距离观看750英寸的大屏幕，效果可谓震撼至极。PS3用户也可以用它来玩3D游戏，但需要人来回移动的“体感3D游戏”会由于晃动导致3D效果不佳。在价格方面，784美元并不算便宜，是否物有所值玩家自会有公论，普遍的共识是一旦它被破解，可以连接如笔记本电脑、Xbox 360、Kinect等设备，必然会引发热潮。

“3D”是任天堂的死敌？

“Virtual Boy”，如今玩家们简称它为“VB“，被认为是任天堂有史以来最失败的产品。它于1995年在美国发售，149美元的售价在当时看来本就不低，却还冒险地采用了头戴式显示器。“32位”的NEC V810 CPU噱头十足，但当游戏画面显示在384×224分辨率、只有4色和32灰阶，而且还偏红的头戴式显示器上时，身体再好的人也承受不住那样的“视觉冲击”，据说许多人只能忍住3分钟。1997年，这部很有趣的主机被任天堂遗弃，它短暂的职业生涯中只有18部游戏上市，其中只有4部在日本发行过，另外还有8部游戏未发行即胎死腹中。任天堂似乎和“3D”不太合拍，如今的3DS也是由于显示效果等问题大降价1/3，这……难道不是诅咒么？



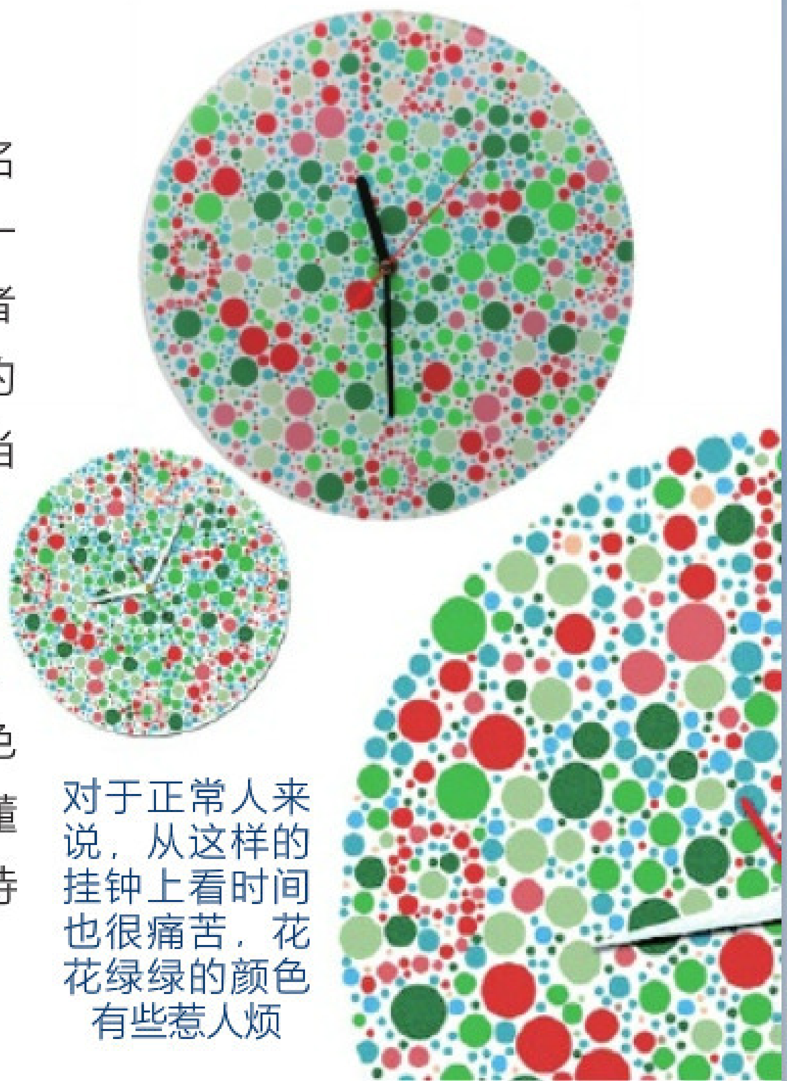


让人困惑的时间
——不像钟的钟，不像表的表

时钟嘀嗒作响，你还在为各种琐事浪费时间么？快去追寻梦想吧，以免多年之后后悔莫及。话虽如此，可惜我们大多不能突破自我，也认识不到时间流逝得有多快，渐渐失去了追寻梦想的最好时机。怎样让自己更关注时间呢？一种方法是多看看墙上的挂钟、腕上的手表，看着指针的移动，体会着自己的皮肤一丝丝老化，大脑一点点迟钝的压迫感，它会让你有珍惜时间把握当下的欲望，这也是各类钟表倍受欢迎的原因之一。笔者下面介绍的几款钟表，除了提起你对时间的兴趣外，还有些别样感觉……

1.色盲挂钟

我有一位朋友，他通过付出巨大努力，高中时曾获全国生物知识竞赛一等奖，理应保送知名院校生物专业，可惜造化弄人，入学前体检时却因查出色盲不得不放弃，因为像画家、设计师一样，生物学家若不能辨别色彩，无异于外科医生失去了双手。他曾因此消沉了很久，作为好友笔者很长一段时间里不敢在他面前提起“色盲”二字，以免伤害他的感情。然而时间是治愈伤痛最好的良药，多年后当我们再谈起他痛失机会的故事时，大家只是哈哈一笑。他十分庆幸自己没有选择当初的道路，并对现在的生活很满足，假若不是色盲，他也就不会从商，更不会机缘巧合地一而再再而三地拿到政府大单，自然也不会成为如今社会中的上层人，买不起豪宅与跑车，不能移居新西兰……在成为生物科学家与富人之间，他十分庆幸自己是后者。人们总说，当上帝为你关闭上一扇门时，他会为你仁慈地敞开另一扇，很显然只要心态调整得好，另一扇门通向的世界会更加色彩斑斓。为了激励笔者，他向我推荐了这款“色盲挂钟”，据说当看见这个挂钟时，他虽然看不懂指针指向的数字，却看见了自己的努力、选择、付出。假若你也不巧是色盲，就关注一下这款奇特的挂钟吧，它售价60美元，与同类产品相比价格较高，官方称它为美国本土生产，质量有保障。


对于正常人来说，从这样的挂钟上看时间也很痛苦，花花绿绿的颜色有些惹人烦

2.风铃闹钟


←既是风铃又是闹钟

↓若只看正面和背面的样子，它就是一个带有闹铃功能的电子时钟





许多人小时候都自己制作过风铃，女孩子们也都特别喜爱风铃，当她们坐在窗前，当一阵清风拂过，当叮叮当当的铃声让人陶醉时……青春和世界的美好，与稚嫩的面容一起凝固在那悦耳的音符中了。风铃轻轻摇摆，时间静静走过，依旧是那挂着风铃的窗下，依旧是叮当作响的风铃，依旧是女孩在侧耳倾听，可一切早已物是人非。欢声笑语仍如旧，奈何时间不停留，我们只能存下美好回忆，搜集逝去时间里的片段，把它留给自己，在人生的宝贵时间里不断体会它的美好。时间和风铃，当这两种都有些浪漫的东西混合在一起时，风铃闹钟出现了。

笔者不知这款产品的设计者是否和风铃有不解之缘，为何一定要把它和闹钟组合在一起，只是觉得这样的组合显得有些怪异，一时间让人难以理解。因为虽然设计者采用了一些比较有趣的办法，比如当设置闹铃时，除了可以选择传统闹钟的“嘀嘀”声外，还可以让闹铃摇摆发声，但谁都知道轻柔的风铃声很难吵醒熟睡的人，这也使得这种设计显得有些不必要。值得肯定的是，这款产品的售价并不高，只要约20美元，用廉价的3节AAA电池供电。

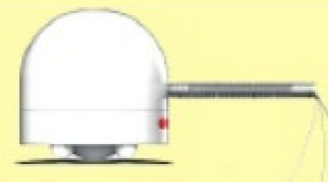
3.无表盘手表


没有戴反，这就是它的正面

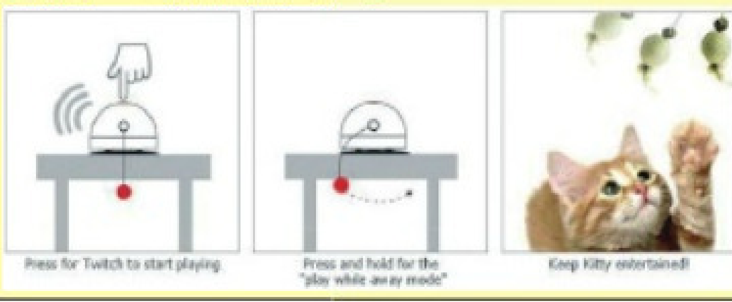
在老百姓买手表都要托人找关系的年代，许多年轻人对手表的痴迷指数，一定数倍超越如今人们对iPhone的热情，好多人省吃俭用购得手表后根本不舍得佩戴，即使戴着也怕磨损表盘，于是他们经常反戴，也就是把显示时间

让猫咪也困惑一下

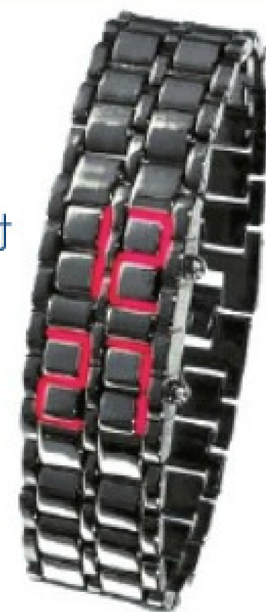
人们看见超越常理的东西会感觉困惑，就像上面介绍的钟表，可能正常人看起来都会觉得怪怪的。其实对于小动物也是如此，本栏目之前曾介绍过帮助猫咪运动的“激光塔”，它发射红光，小猫会乐于追踪光斑，这次的产品更加实际一些，它会摇晃着吸引小猫，猫咪们便会抓个不停。当然，小猫会纳闷为什么永远也抓不住它。这款“逗猫器”售价约19美元，可以牢牢固定在桌脚，下悬一个毛绒玩具来回摆动。它分2种模式：第一种是始终来回摆动，小猫会疯狂地抓向它；第二种为间隔10分钟的定时模式，每到10分钟发出提示音并停止，以免小猫劳累过度。


→抓！抓！抓！

↓按住顶部按钮可以进入自动定时模式，按一下则始终摇摆，让猫咪忙起来吧！



的一面朝向内侧贴着手臂，需要看时间是再翻过来，看后马上翻回去……这种现在看起来有些神经质的做法在过去非常普遍，他们的心态和身边那些为iPhone屏幕贴膜的朋友几乎一样，都是出于对自己物品的喜爱和重视，担心它意外损坏。有一点不同的是，这些保存良好的手表多年后仍能卖个好价钱，而iPhone的前途就不得而知了。笔者介绍的这款手表没有表盘，看起来就像一个表链，它是金属材质，红色的LED灯深藏在表带中，别人初看时甚至会误以为是你手臂发出的光透过了表带。这款手表售价约130美元，请记住它的另一个优点——不会在你的手腕上留下大大的表盘印记。


显示时间时是这样的




另外一款没有表盘的手表，看起来就像是坏掉了

iOS设备无敌了！
——几种让粉丝发狂的外设

2011年赚钱最多的科技企业是苹果，无论你是不是果粉，都必须承认他们的产品相当不错。笔者厌恶他们的“宗教式营销”，看不惯那些奉苹果产品为神物的果粉，但自己也确实是苹果的忠实用户，购买了不少苹果的产品。原因只有一个，比如在平板电脑市场中，早期若不选择iPad的话，几乎没有好用的产品，而且由于苹果用户基数庞大，许多第三方厂商为iOS设备推出了吸引人的外设，购买了它们就拥有了更多功能。笔者近期发现了如下的几款产品，有你喜欢的么？


套上外壳后变得更厚了，握持手感也相应提升

1.VooMote One，iPhone变遥控器

一款上市前就备受期待的设备，有了它你就可以把家中所有设备的遥控器收起来啦！通过“VooMote One”外设加软件，iPhone就是万能遥控器了。使用时，用户不必像以前的这类设备那样借助电脑进行设置，仅仅通过iPhone下载免费软件，在它之上经过向导的指引就可以完成配置，大大简化了流程。最酷的一点是，你可以把许多命令设为一个按键，比如当你下班回到家，推开房门，把iPhone插入到“VooMote One”里，仅仅按一下按钮，然后空调就开启了，3D电视也打开并调到了你喜欢的频道，你的烤箱开始为你烹饪比萨，热水器也开始工作为你准备热水澡……是不是很方便呢？如果你想拥有它，准备花掉99美元吧！


软件界面制作得相当漂亮



完全的“苹果范儿”，兼容iPod Touch

2.Photo Cube，iPhone变打印机

有了iPhone之后人们都变成了摄影爱好者，许多图片分享网站上的照片都是由iPhone拍摄的，而这之中iPhone4代机的成像效果最好，足可以打印成照片保存。对于喜欢自己拍照、制作影集的人来说，假如不想“烧”掉太多的钱，“Photo Cube”这类专用于iPhone、iPod、Android等设备的小型打印机是最为经济实惠的选择。这款打印机可以输出4"×6"照片（俗称6寸），一个墨盒可以打印12张照片，多备上一些墨盒，你可以把所有珍贵的照片都打印出来，以免哪天手机损坏或丢失导致照片无法找回。此外Android用户必须另外购置mini-USB数据线才能正常使用它，所以不论从哪种角度上看，还是iPhone和这种产品更搭调。

发狂的小鸟

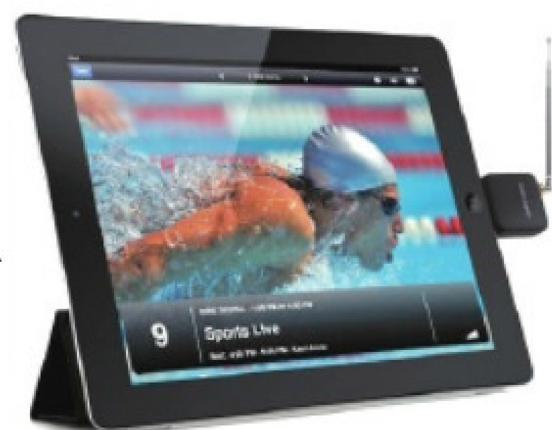
iOS设备捧红了各类周边设备，但它们的知名度加起来都比不上一款iOS游戏——《愤怒的小鸟》，小鸟们不仅有游戏和周边玩具，甚至还有电影短片。许多根本没听说过这款游戏也没玩过这款游戏的人，都爱上了这款被过高评价游戏中的小鸟，为它们圆圆的轮廓而发狂。走在路边，你会看见许多私家车中摆放着毛绒玩具，人们的T恤衫上印着小鸟的图案……“愤怒的小鸟”改名叫“发狂的小鸟”似乎更为恰当。如果你也是一个小鸟的粉丝，Firebox网站最近上架了6款最新的“愤怒的小鸟”，它们都是外面裹着毛茸茸布料的橡胶材质玩具，每个捏起来都会发出不同的声音，你可以把它们搜集齐摆放在书桌上，或者和朋友在家中乱扔它们，让它们发出吱吱的叫声。这些玩具也非常适合买来送给孩子，厂商标注的适合年龄是1岁～16岁。



6种颜色，包括一只绿色的小猪

3.Elgato EyeTV Mobile，iPad2变电视

在Mac、iPhone等苹果设备上，Elgato EyeTV已经推出过一款软件，它能提供在线电视服务，用户可以实时收看电视，观看节目录像，浏览详细的节目指南。用户还可以通过iPhone，控制家中的Mac电脑立刻开始录制电视节目，或者设置任务计划，以便随后录制。借助苹果的“Bonjour”，它还能自动搜寻局域网上的Mac电脑。该公司日前又推出了一个专用于iPad2的外设，售价163美元，它能接收DVB-T制式的电视节目，转换成MPEG 2播放，但不支持更新的DVB-T2制式。



实时收看电视，再也不用担心3G流量了！

大的好还是小的好？

——双屏笔记本“SpaceBook”和移动卫星电视接收器“Tailgaiter”

总有一些厂商喜欢打破既定规矩，超越原有极限，比如笔记本电脑一定要更轻薄更易于携带，卫星电视一定要支起更大的“锅盖”，获得更好的信号……下面的两个产品可谓小众至极，它们是gScreen公司推出的双屏笔记本电脑“SpaceBook”和Dish Network公司的卫星电视接收器“Tailgaiter”，这两款产品中前者是把本应该小的产品做大，后一个是把本应该做大的产品做小。那么这两家公司的产品真的能为自己的公司打出一片天空么？相信各位看后自有结论。



“1、2、3，变型！”

1.终于来了——SpaceBook

一年之前，gScreen公司就开始到处宣传他们的双屏笔记本“SpaceBook”，后来可能因为设计上的问题着实沉寂了一段时间。就在不久前，该公司突然开始接受“SpaceBook”的预定，紧接着又宣布会在今年11月正式发售。

尽管要到2011年年末才能上市，理应搭配最先进的硬件，但遗憾的是官方标注的处理器、显卡等核心硬件都不新潮，处理器分为3个档次，最低为Core i5 560M，中等配置是Core i7 620M，最高是Core i7 740QM。显卡均是NVIDIA GeForce GTS 250M。笔者猜测，若不是这些即将淘汰的硬件可以低价采购，就是gScreen当初购买了芯片，却没能尽快拿出产品。无论怎样，芯片不够新，性能还算不错，价格嘛……也分为三档，分别是1899美元、1999美元、2099美元。

如此贵的价格若不能从核心硬件上体现价值，只能从功能上了。花掉万元人民币，你除了平时看不见的硬件外，更主要的是得到了两块17英寸的显示器，每一个的分辨率都为1920×1080，LED材质，它们巧妙地组合在一起成为双屏，看起来很壮观，有专业风范。另一个不能忽视的问题是重量，本来厂商想控制在3.6kg以内，结果不小心搞成了4.54kg，好在这类产品的用户多是身强力壮的汉子，否则真难想象一个姑娘拎着它如何保持平衡。一个值得赞许的地方是机身外壳材质，清一色铝镁合金，这绝对是中高端产品的特质。

另辟蹊径？

我们喜欢独特的人，但不一定能接受与个性过于独特的人长久生活在一起。电子产品或许也遵循这样的规律，上面介绍的两款产品都非常独特，它们的创意新颖，世间罕见，问题是这样的产品每年会售出多少，你真会买它们吗？答案是主流产品的零头都会多于它们，你不太可能会买。不难想象，这样产品的企业一定生存得更艰难，他们必须不断创新，并不停地把自己的理念推销出去。



电子鼓T恤衫，内置扬声器，点一下就会发声，4节AAA电池供电——我们都知道，只有少部分极客才会买，而且迟早和类似的产品一起被遗忘在衣柜的角落

2.边钓鱼边看球——Tailgater

如果你是真球迷，就不能拒绝一场精彩的比赛。你会如何选择观看方法呢？传统的方法是捧着大包的薯片，就着啤酒在电视前大呼小叫地度过。当然，既然有传统就需要被打破，Dish Network的这款移动卫星电视可以让你随时观看直播，你可以在后院一边招呼邻居一边为球队加油，也可以独自在河边钓鱼，进球后激动得双手发抖，导致鱼儿跑掉……



开车到郊外，一边吃烧烤一边看比赛，太酷了！

Tailgater的外形看起来就像一个冷藏箱，你的朋友没准会尝试掰开它取出饮料，这时你必须阻止他，因为这个设备售价350美元，是个比较贵的大玩具，应该轻拿轻放。它的输入电压是110V，通电后自动搜索信号，假如无法搜索到或者信号不足以满足观看时，电视屏幕上会弹出窗口，提示用户移动它的位置。



长夜终逝

——夜访者札记·结局与真相的故事（下）

■北京 坏香橙

公告：利贝尔王国国教改革法案

鉴于七曜教会在本次危机事件中一贯保持的漠视旁观消极态度，本人在此宣布：第一，从即日起，利贝尔最高统治机关正式取消七曜教会在我国境内的一切宗教组织特权与契约协定条例，具体范围包括但不仅限于基础教育、公共医疗方面的承包业务以及设立执行机构宣传教义等内容。第二，从即日起，利贝尔最高统治机关正式宣布王国国教成立，信仰主神变更为杀手女皇卡门·伊奇基尔，一切宗教仲裁权归属法案制定者所有。

本法案提交、审核、议定与签署工作皆由利贝尔王国最高权力机关统治者艾莉茜雅Ⅲ世——科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝一人负责，拥有宪法级别的法律效力与权威性，自公布之时起即刻生效。

昏暗的灯光下，双眼血丝密布的卡西乌斯·布莱特将军一言不发地看完了手中传单上的内容，指尖情不自禁地开始战栗起来。

“据不完全统计，聚集在雷斯顿要塞的幸存民众大约为1200人，”副官颤抖的声音从旁边传来：“就在4小时前，当陛下正式向公众宣读这条法令之后，现场立刻陷入了完全失控的混乱状态。到目前为止，要塞方面的联络依然渺无音讯……情况就是这样。”

“是吗……状况真是绝望得超乎想象啊。”

卡西乌斯慢慢地折起手中的传单，扣在桌面上：

“对国教法案抱有质疑、认为殿下的选择背叛了国家、坚信七曜教会的教义等同于真理的朋友们……出去。”

一阵不安的躁动。嘈杂的低语声中，选择离席的人影接二连三地让出了自己的位置。转眼之间，片刻前人头攒动的会议室就变得空空荡荡，烟雾缭绕的长桌边只剩下卡西乌斯孤单的人影。

“果然是货真价实的爱国者，了不起。”

突然，将军背后的黑暗角落里响起了单薄的掌声。

“我不需要你的赞誉。”

卡西乌斯没有回头。短暂的沉默之后，他举起了手中空空如也的古典杯，另一只手摸索着伸向放在脚边的威士忌。

“够了，醉生梦死也要有个限度。”

一声呼啸，会议室的另一边传来摔碎酒瓶的清脆回音。仿佛是被激活了信号，无数模糊的人影悄无声息地从黑暗中悠然现身，像幽灵一样伫立在会议桌的四周。“事实证明，科洛丝小公主的行为是错误的，但目的可以说是正确的。”

潜伏在卡西乌斯背后的人影拉长了声调：“利用集中停泊在援助广场旁边的军用飞艇作为交通工具，当机立断地从艾利玛斯露出真面目降下灭顶之灾的现场中抢救出1200条人命，最后还能将这些幸存者全部安置在雷斯顿要塞——利贝尔目前唯一可靠的避难所之中。噢，将军阁下的英明决策真是让我大开眼界——不过，这些看似顺理成章的救援行动又

有多少内容源自于那份‘预告’呢？”

“全部。”

卡西乌斯一字一句地从牙缝中挤出了答案：

“所有的计划都记载在‘那家伙’给我留下的‘节目单’上面。够了，这次是你们赢了。”

“请别误会，这场闹剧压根就没有什么赢家。”

话音刚落，副官刚才的位置上忽然出现一个人影：

“事到如今，夜访者的真实立场究竟如何，想必阁下心中早有结论。另一方面，作为夜访者的行动合约签署人，本人不请自来拜访阁下的原因想必不难猜测吧。”

对话者的脸上露出一抹犹如鬣狗的微笑：

“哈米吉多顿的幕布已经拉开，末日要塞的基石已经就位，战争猛犬的獠牙早已蓄势待发，等待着撕咬英灵的原罪之躯。命运的轨迹究竟划向何方？最后的审判将会告诉我们答案。”

第三幕 童年的终结：结局的故事（下）

异端……异端……异端!

“啊！”

科洛丝猛然睁开双眼，只感到全身冷汗淋漓。

后颈隐约传来阵阵刺痛，这到底是……怎么回事？

视野慢慢地清晰起来，有字迹的白纸……一封信？

科洛丝：

请原谅我的举动吧，对您施以暴力绝不是我的本意……我没有选择，面对那些彻底失去理智的民众，最明智的行动就是立刻退场，我相信我的判断是正确的。

我不清楚你到底从夜访者那里得到了什么教诲，亦无意对您的抉择做出评断。我只知道，作为您最后的近卫侍从，对于我来说，不惜一切代价保护您的安全才是我唯一的使命。正因如此，面对彻底失控的人群，我不得不选择了最卑劣的方式来让您脱身……是的，这种彻底泯灭人性的手段遭到了您的密友最激烈的反抗……但我没有其它选择。

我没有勇气面对您的诘问，不过这样也好。我清楚，我的选择能够让民众宣泄仇恨，但无法平息异端审判者的怒火，也罢，就让我赌上生命来与这些猎人决一死战吧，这是我最后的任务。

永别了，科洛丝，我的公主殿下……我的女王陛下……我最亲爱的妹妹。答应我，无论发生什么事，坚强地活下去，一定要坚强地活下去……永别了。

尤莉亚·舒华兹

“尤莉亚……你到底……你到底要做什么啊！”

不等这句呐喊脱口而出，伴随着一声震耳欲聋的爆炸，剧烈的爆风挟裹着无数碎片势不可挡地卷起了科洛丝的身体，结结实实地砸在坚硬的墙壁上。没等硝烟散尽，出现在爆破位置上的人影已经让这位年轻的女王瞬间看清了答案：

“利贝尔王国的非法独裁统治者，科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝，于七曜历1204年4月10日公然颁布亵渎七曜教会教旨的非法条款，并强行赐予其宪法级别的法律效力。以上行为已确定构成‘异端’现行重罪，制裁行动立刻执行。”

突如其来的冲击让科洛丝感到头晕目眩，但真正让她不寒而栗的是眼前这位判决者的神态：破烂的白色法衣遮掩不住躯干表面触目惊心的重创，年轻的面孔同样遍布瘀伤，然而沸腾的宗教狂热已经彻底主宰了这位制裁者的全部心智，面对手足无措的科洛丝，只见他毫不犹豫地抬起了手中的弩弓：

“制裁执行人：七曜教会星杯骑士团守护骑士，‘异端制裁者’凯文·格拉汉姆。目标锁定，处刑开始。”

等等，凯文先生——

求生的本能令命悬一线的科洛丝下意识地想要开口辩解，然而刚才的爆炸带来的冲击让她完全无法发出任何声音，眼看着无情的制裁者已经扣下了扳机，就在这时——

“混账东西——哎哟，你这混账！”

处刑人背后的阴影中突兀地响起一个熟悉的声音，就在一瞬间，凯文·格拉汉姆平举着弩弓的右手忽然四分五裂，化作一堆均匀分割的碎块噼里啪啦地坠向地面——但是太迟了！失去了束缚的扳机发出清脆的叩响，一支黑白相间的箭矢呼啸着划出一条轨迹，笔直地射向倒在地上无法行动的科洛丝！

“功亏一匮。”

然而，就在这枚无坚不摧的死亡之箭即将命中科洛丝的一刹那，黑暗的墙角边突然探出一只戴着黑色手套的左手，准确无误地捏碎了苍白的箭头。可怕的白色盐结晶立刻爬上了手掌开始侵蚀，但这种恐怖的异变仅仅持续了不到一秒便烟消云散。完好无损的右手轻松地弹走了无害的盐粒，露出了手套下面漆黑的金属结构。

“这混球倒是留了一手——松发扳机！岂有此理！”

来自背后的偷袭并未随着凯文的缴械而宣告终结，就在下一秒，这位星杯骑士的双腿便如同片刻前的右手一般化作了无数大小一致骨肉混杂的碎块。任何挣扎都是徒劳的，失去支撑的凯文终于倒下了，阴影中的偷袭者大摇大摆地跨过残缺不全的对手走进房间里：

“居然选择禁闭室当做殿下的避难所，不错的反向思路！——天哪，公主小姐您没事吧？”

注意到科洛丝的状况之后，偷袭者脸上的笑容一下子消失了：“坚持住，我马上给您治疗。”

这是……这是什么东西？

只见偷袭者从腰带上扯下一对细长的试管，用力摇晃几下后拔掉了软木塞，两道亮晶晶的光带从玻璃管中不急不缓地飘荡出来，围绕着科洛丝洒下无数闪闪发光的粉尘。一股惬意的清凉无声无息地扩散开来，周身上下锥心蚀骨的痛楚慢慢消失了。

“小仙子的磷粉而已，不必意外。”看到科洛丝脸上的疑惑，偷袭者赶紧补上了说明：“效果肯定不如桑迪的神术那么立竿见影，不过处理简单的挫伤骨折还是没问题的。

怎么样，感觉好些了吗？”

“我没事了……谢谢您，阿布萨隆先生。”

“是吗？太好了。”

完成了治疗的偷袭者，或者说“邮差”阿布萨隆满意地点点头，收好试管顺手捡起凯文丢下的弩弓：“居然是货真价实的歌斐木？哎哟，这帮刽子手还真舍得下血本。”

“我可是提醒过你加载反托拉斯协议，又忘了？”

确信科洛丝的伤痛已经没什么大碍之后，潜伏在墙角边的协助者慢慢地站起了身体：“不过，真正让我大开眼界的还是女王陛下的觉悟呢——您真的清楚自己的法案意味着什么吗？”

“大惊小怪，波旁王朝的败家子不也玩过这一手？”

“大错特错，上一位先驱是都铎王朝的花花公子。”

“等一下……您……”

科洛丝愣住了。没错，片刻之前放出小仙子为自己疗伤的确实是卡门的使徒“邮差”阿布萨隆不假，但是旁边的另一位……它到底是谁？

平整如新的黑色外套，干净挺括的白色衬衣，然而，那张位于一丝不苟的领带颈结上方的面孔……除了中央位置上隐约可见的鼻梁之外，整张犹如黑曜石镜面般光滑的脸庞上看不到其它任何五官结构。似乎是注意到了科洛丝的表情，这位陌生的协助者慢慢地扭过头来：

“在成为业曼之前，我曾经利用这具不朽的躯体收集过720亿份完整的英灵；而在我成为业曼之后，留在卡门身边的这具躯壳就获得了陌客这个称号。没错，之所以我可以通过您利用宗教改革法案为卡门开辟的信仰通道再次回归利贝尔，根本原因就在于我使用的认证身份是杀手女皇的第一使徒——当然，我的实际权限是不会改变的，您可以继续称呼我为夜访者。”

“你们……不会得逞的……已经……太迟了……”

突然，四肢已经有半数以上支离破碎的凯文·格拉汉姆发出了一阵恶毒的诅咒。

“是么？很遗憾，骑士先生的期望再次落空了。”

夜访者耸耸肩，不紧不慢地走到星杯骑士身边：

“您最好先搞清楚这个事实：科洛丝曾经用自己的勇气为七曜教会赎回过一枚珍贵的灵魂，但她得到的回报又是什么呢？一无所有。正因如此，我们不屈不挠的女王陛下才会改用更可靠的方式来拯救自己的国家，请问，这种选择究竟有何不妥呢？”

“你和这种石头脑袋的神棍讲道理又有什么用？”阿布萨隆忍不住开口打断了夜访者的话语：“这种见了棺材也不掉泪的东西根本无法理解弥赛亚的觉悟，说什么都是白搭。来吧，公主殿下，”他冲着站在身后的科洛丝招招手：“利贝尔的救世主还没有放弃他的信念，让我们来瞧瞧那帮愚民究竟干了些什么好事吧。”

“浅薄，愚昧，懦弱无能却又狂妄自大，”

震耳欲聋的咆哮在雷斯顿要塞的广场上回荡不休：

“一丁点微不足道的成就，便能让你们得出‘征服世界易如反掌’的狂妄结论；几页自欺欺人的经文，就能让你们产生‘身为万物之灵世界主宰’的狭隘认识；最荒唐的是，你们一边吹嘘着自己拥有无限的潜力可以将世界纳入掌中化作玩物，一边却面对着无限未知产生的莫名恐惧不知所措，索性利用浅薄的思想塑造出理想化的偶像来寄托希望——然而，当世界末日真正降临在你们头顶上的时候，看吧，背叛信仰的究竟会是救世主还是羔羊？”

这……这到底……这到底是怎么回事？

铺天盖地的恐惧瞬间冻结了科洛丝的全部意志。的却，过去10天的经历让这位年轻的女王见识了太多隐藏在文明世界背后的真相，但是，面对整场事件最后登场的参与者，压倒性的震撼依旧彻底碾碎了她残存的所有理智：

我们……我们要如何对抗“天”这种概念呢？

在科洛丝的头顶，雷斯顿要塞的上空，视线所及的每一处角落都被深红色的穹窿笼罩殆尽。无数扭曲的黑色纹路在这张噩梦般的幕布上源源不断地生成、扩散然后互相吞噬，构成一幅犹如炼狱的画卷。灼热的火流呼啸着从穹顶坠下，在地面上烧熔出无数深不见底的裂口。就在最后一丝意识即将化作乌有的时候，有人在背后扶住了科洛丝的肩膀：

“抱歉，公主殿下，未经准备就让您见识这位的真面目是我的失误……拿好这个，站直了别倒下。不要怕，天上的这家伙曾经和咱们在一张桌子上喝过酒。”

一枚带着体温的小方块塞进了科洛丝的手掌里，理智一点一点地回到了思维中，低头看看，出现在手心中央的是一片表面粗糙的灰色小石板……等等，这东西难道是……

“理所当然，您绝对不可能听说过这个家伙的真名，”科洛丝的耳边继续传来阿布萨隆的声音：“这家伙是奥塔斯-奥布一族的末裔，一个奉行个体主义、无可救药的逆子——也正是因为这种特立独行的立场，归零地事件爆发的时候‘系统’才没有把它像其余同族一样抹消殆尽。尽管已经辉煌不再，但在全盛时期这个种族可是几乎垄断过‘创造生命’行业的全部市场，那时候的奥塔斯-奥布氏族曾经像流星一样在星系间穿梭不息，选择拥有合适条件的星球钻入核心从零开始构建生态系统，创造出千姿百态的傀儡文明然后展开犹如瘟疫的扩散。在那个时代，诞生自星球自然环境的原生形态生灵文明完全无法抵御这个邪神种族信徒大军的侵袭。谢天谢地，那段噩梦一样的时光已经一去不复返了，如今的奥塔斯-奥布已经被‘系统’收编，变成了专门为经历过哈米吉多顿末日审判的星球重新投放文明孢子的播种机。您刚才体验到的惶恐仅仅是残留在基因深处对于‘起源’这个概念的畏惧而已，只要拿好被它认证过的护身符就没事。别担心，‘系统’不允许它对文明尚未终结的生灵发动种族灭绝，这家伙实际上是站在咱们这一边的。”

“你终于来了，业曼。这些愚蠢的蠕虫再次辜负了我们的期望——看吧，这就是你赐予他们的救世主最后的下场！”

粗重的咆哮从穹顶传来，一道刺眼的火柱从天而降，照

亮了要塞广场中央的一小片地面。“一切都没有改变，又是一次彻底的失败！”

救世主？等等，难道是指——！

没等自己的思维跟上反应，身体不自觉的行动已经把科洛丝带到了广场中央的指定位置旁边……成群不省人事的利贝尔幸存民众瘫倒在地，熄灭的火把与粗糙的棍棒散落在四周，至于中央的位置上——

“这怎么……怎么会……变成这样！……唔！”

尽管在看到尤莉亚的留言时，科洛丝就已经对广场上的事态隐约产生了可怕的预感，然而，暴行现场的遗留痕迹依旧让她感到天旋地转。一阵剧烈的痉挛从腹部传来，那枚消除过恐惧的护身符这次完全失去了效果。

“意外吗？这才是真正属于英雄的结局啊。”

夜访者的声音在科洛丝的背后响起。“想象一下，面对成群结队的反对者，少数派的任何反抗都是螳臂当车。要想让处于混乱中心的当事人全身而退，当机立断为这些失控的民众提供另一处标靶转移怒火才是正确的选择——那么，对于这些不明真相的多数派来说，与我一起登场的小神甫难道不正是最合适的替罪羊么？”

“怎么会这样……怎么会变成……这样……”

明亮的火柱照耀下，来自群体的暴政在科洛丝的面前暴露无疑：三支粗制滥造的十字刑架东倒西歪地竖在地上，底端堆积着大片余烟未散的死灰。无数歪七扭八的铁桩将一具焦黑的残躯牢牢地钉在中间的刑架上，融嵌在胸前灰烬中的T字金属徽记与单薄的肩膀明确无误地揭露了他的身份，双腿与下半截躯干已经荡然无存，惨不忍睹的遗容上完全找不到任何生机。

“对于真正的弥赛亚来说，相比于伪神的火与刃，这种来自羔羊的背叛才是最致命的伤害啊。”阿布萨隆的叹息从旁边传来：“但是，在这种人性泯灭的灾难中，总会有少数良心未泯的圣人选择疾呼与反抗，然而可悲的是，这种无价的良知只会导致无尽的悲剧……天哪，不要看旁边，公主殿下！”

为时已晚。当科洛丝从最初的震惊中略微冷静下来，扭头望向两侧刑架上的被害者时，四肢俱全纤毫毕现的轮廓瞬间让她明白了留言第二段最后一句话的全部含义。就在自己的眼前，潜伏在人性最深处的无尽恶意毫无保留地展露出了狰狞面目，科洛丝彻底崩溃了。

“哭吧，公主殿下，这就是……这就是人性的真相！”支撑着科洛丝不让她倒下的阿布萨隆终于忍不住了：“放弃吧，业曼！我们不可能成功的！人类的本性是不会改变的！伯利恒之星的下场是这样，桑迪的下场依旧是这样！这些乌合之众永远不会产生理智的自我认知，永远不可能创造出完美的文明！是时候放弃了！我们彻底失败了！”

“是吗？直面真相让你也失去了勇气？”

夜访者的语气依旧是不疾不徐：“正是由于人类的本质如此可悲，我们才有必要去对文明系统的发展结构做出修正。没错，在你我看来，这是一场永无止境的任务，然而除此之外我们又有什么选择呢？”

“我看到的只有牺牲！永无止境的牺牲！”

“没错，无尽的牺牲，”夜访者若有所思地点点头：“牺牲，文明的基础建立于牺牲之上，这是千真万确的箴言。英雄的牺牲换来了短暂的和平，弥赛亚的牺牲换来了孱弱的信仰，只有当生灵遗忘了牺牲的时候，文明的火种才会熄灭。在这重建系统的漫长岁月中，我目睹了无数生灵文明萌发，成长，兴盛最后走向衰败，偶然闪现的辉煌无法掩饰全局大势的灰暗，然而，在一次又一次重启开局的过程中，生灵的血脉始终得以延续——造就这种结果的根源正是那伟大的牺牲。尽管今天的牺牲无法挽回败局，尽管前进的过程充满了曲折与反复，但对于业曼以及所有的涅槃士师来说，在意志的最深处始终回响着一条不变的信念：终归有一天，生灵可以摆脱神明赐予的枷锁；终归有一天，生灵可以不再是命运的奴隶；终归有一天，生灵可以不必为进步付出牺牲的代价；终归有一天，生灵可以在这个世界上昂首挺胸，用自己的意志与双手创造出无限辉煌的文明。”

“是啊，终归有一天，我们终将迎来自由。”阿布萨隆发出了神经质的笑声，“但是，作为命运的塑造者，等到那一天真正来临的时候，你的身份又会是什么？凌驾于生灵意志之上的主宰？”

“我的使命会在那一天到来的时候正式宣告结束。至于‘系统’会给我安排什么样的结局，那不重要。OK，题外话到此为止，让我们给这场闹剧划上句号吧。”

夜访者慢慢地走到生机全无的桑迪旁边，抬起右手，并拢手指，一点一点地插入了小神甫已经完全碳化的胸膛中，准确地捕捉到了最后的目标。只见它小心翼翼地抽回手腕，松开手指，露出了掌心中的收获：一颗小小的半透明结晶球体，静悄悄地悬浮在金属手掌的正上方缓缓自转，均匀地散发着黯淡的蓝光。“审判的时刻已经到来，比拉多，让这些罪人醒过来吧。”

一阵沉闷的响动从穹顶传来，匍匐在地的众多幸存者发出一阵阵呻吟，接二连三地从地上爬了起来。来自头顶的压迫感依旧让他们不敢轻举妄动，一片死寂之中，面对颤栗不止丑态毕露的民众，夜访者开始了最后的审判：

“很久很久以前，为了验证《弥赛亚协议》的可靠性，我在两位旧友的协助下，将一枚精心挑选的灵魂剔除掉全部的记忆信息，通过特殊的指令送入了一个平凡的人类文明世界。由于这项协议的主旨在于‘创造身为凡人之子的信仰领袖’，因此我们为他选择了属于凡人的诞生渠道在那个世界上降临。经过我们的实地检查，除了一点微不足道的信仰能力之外，这位肩负着启蒙思想使命的弥赛亚没有任何类似于神明与英灵的非凡特征。随后，这位身为木匠之子的教导者逐渐长大成人，尽管并没有施展多少令人叹为观止的神迹，但凭借着源于灵魂的高尚品格催生出的伟大思想，他成为了一名极为成功的信仰领导者，一位带领蒙昧民众走上正道的领路人。一切看上去都是如此美好，然而，你们猜得到他最后的结局吗？”

“为了一丁点无足轻重的利益，这位杰出的领袖遭到了最沉重的背叛——不仅仅来自于他的敌人，更来自于曾经聆听过他的教诲的信徒！那一天，面对彻底失控的民众，我的朋友——化身为审判者的奥塔斯-奥布·比拉多·蒙太古别无选择，只能让这位无辜的弥赛亚背上十字架走向刑场。事态发展至此，一切挽回的努力都是徒劳的，面对已经被钉在十字架之上的弥赛亚，我的另一位朋友——化身为处刑者的所罗门·阿布萨隆别无选择，只得用长枪刺穿了他的肋下结束了这位受难者的生命。是的，那里发生的所有一切都是民众选择的结果，我们无权否决。然而，虽然这位伟大的精神领袖承载着无尽的背叛与世长辞，但他的教义却依靠着几位忠诚信徒的努力顽强地流传了下来，指引着那个世界的民众在接下来的3000年时间中创造出了辉煌灿烂的先进文明。尽管我的朋友对这个结局非常失望，但在我看来，《弥赛亚协议》所提出的文明推进方案无疑是卓有成效的，至于那个背叛的结局，应该可以用‘民智未开’来解释——然而，今天在利贝尔发生的一切却改变了这个结论：没错，与我结伴登场的经历、对自己的过去闭口不谈的态度似乎为松塔格·朵汀尼坦的形象蒙上了一层阴影，但是你们难道没有看到他为拯救这个世界付出的努力吗？是谁在4月1日的下午在蔡司中央公房的广场上救活了一位又一位被我重创的平民？是谁在4月2日的凌晨在卢安拯救了无数民众的生命？是谁在今天的雷斯顿要塞为那些将他钉上十字火刑架的家伙提供庇护，以免他们被艾利玛斯这个伪神吞噬？睁开眼睛好好看清楚，是谁让你们这些忘恩负义的东西苟延残喘至今！”

没等任何人做出反应，高高在上的奥塔斯-奥布已经默契地向民众亮出了现实的一角：深红色的天穹像幕布一样拉开一道缝隙，嘹亮的尖啸与轰鸣、排山倒海的暴风与地震势不可挡地击倒了所有猝不及防的幸存者——然而这些可怕的冲击仅仅持续了一刹那，只见夜访者掌间的小球突然爆发出一阵夺目的辉光，危在旦夕的要塞与深红色的穹顶外围瞬间笼罩上了一层坚不可摧的淡蓝色屏障，惊魂未定的民众在刚刚恢复平静的地面上站稳了脚步，利贝尔的真实景象在所有人面前暴露无遗——漆黑的夜空中，无数苍白畸形的天使扑扇着残破的羽翼从四面八方聚拢过来，争先恐后地向着要塞中的民众发动俯冲，即便在屏障上撞得粉身碎骨依旧毫不退缩。继续抬高视线望向远方，雷斯顿要塞西北方向的瓦雷利亚湖心位置巍然耸立着一支正在燃烧的巨大十字架，冷冽的白光让这个刺眼的标志成为了利贝尔漆黑的天幕下最醒目的烙印。然而，这些光怪陆离的景象并不是末日危机的全部内容，就在视野的尽头，一座顶天立地、外观略具人形的黑色堡垒正迈着沉重的步伐笔直地向着雷斯顿要塞的位置挺进，无数口径不一的集束炮台毫无节制地向着四面八方宣泄着惊天动地的火力，几座体积相差无几的苍白步行者直接在原地就被炸成了废墟。毁天灭地的炮火点亮了北方的天空，尽管在屏障之中听不到任何轰鸣，但所有的幸存者都明白，现在的利贝尔已经彻底变成了地狱。

“为了拯救你们廉价的生命，桑迪可以毫不犹豫地燃烧自己的灵魂展开庇护所，这就是弥赛亚的觉悟。”夜访者陡然提高了音量：“很显然，来自灵魂核心的超负荷爆发不可能长久维持，为了不辜负桑迪的意志，当务之急就是立刻把你们转移到末日要塞——也就是那座所向披靡的人形机动堡垒里去。首先，路程并不是问题——”

一声响指，一道银色的弧光闪过，火刑架旁边的背景中立刻出现了一处半圆形的空洞，端着咖啡杯目瞪口呆望向这边的卡西乌斯、站在桌子上发号施令但动作戛然而止的路加·纳查奇出现在所有人的面前——距离近在咫尺，真正安全的避难所就在空洞的另一侧。一片犹如坟场的死寂中，夜访者亮出了最后的底牌：

“——不过，对于你们这些背叛者来说，究竟有没有资格抓住这一线生机呢？我认为，这个生死攸关的问题应该遵循惯例，让曾经拯救过诸位家园的英雄而不是你们自己来做出判断——反正，面对命运赐予的考验，你们向来习惯于接受别人施舍的答案而不是用自己的意志进行选择，更何况在你们所谓的‘自由意志’理论中，‘代价’这个概念从来就不是什么充分必要的前提条件，对不对？很好，让我们来听听最后的判决吧——”

夜访者慢条斯理地抬起手，指向右侧的火刑架：

“艾斯蒂尔·布莱特小姐，现在，你可以选择。”

第四幕 夜访者札记：真相的故事（下）

这不是结束，甚至不是结束的开始，但或许会是开始的结束。

请不必紧张。作为整场事件的主谋，我不会用什么无谓的说教来让你相信我是什么好人。写下这段总结的唯一目的，就是为了让你了解整个故事背后的事实。

没错，这就是真相的最后一块拼图，也是你有权知道的真正内幕。

札记000：任务行动正式开始。

札记001：根据简报提要，本次任务的信仰核心是个既无授权亦无认证的非法英灵个体。显而易见，作为维护“系统”正常运作的后勤单位，接下来的任务目标就是调查这个杂牌英灵的真实源论并记录在案，然后把它的屁股从整个体系中踢出去——据不完全统计，这种清除行动大约占据业曼任务总量20%的份额，执行起来不可不谓轻车熟路。

札记013：顺利抵达任务行动初始领域，在区域的外围环境中检测到残留的封闭式隔离层痕迹，这种画地为牢的幼稚把戏正是非法英灵的共性特征之一。值得注意的是，经过初步探测行动，在外围区域中发现了一枚处于活动状态的无认证数字封装灵魂核心，这就是本次的任务目标？直觉告诉我不会这么简单。

札记027：对初步行动中捕获的无认证灵魂进行的解码重生工作取得了出乎意料的进展，也从侧面验证了我对状况做出的预测——很显然，这次行动的核心目标绝不是什么普通角色，凭借业曼的权限与力量不可能完美解决所有的计

划任务，我需要增援。

札记079：行动纲领制定完毕，正式进入目标领域。作为现阶段唯一有效的协助单位，那枚刚刚获得重生的灵魂成为了我的同行者。很显然，对于我们这种来历不明的陌生访客来说，利用友好的态度获取原住民的认可才是最明智的选择。

札记151：预期的增援化作了泡影，外交行动彻底宣告失败。唯一值得庆幸的是，在更新任务简报的过程中我获得了一位预料之外的援助者——潜伏在“系统”监测模块中的班尼·肯尼迪。不出所料，这个古灵精怪的小家伙果然逃过了归零地事件的大清洗，卡门的教导名不虚传。

札记179：建立事务所前哨站，重新评估当前状况。

札记181：福音主教松塔格·朵汀尼坦——没想到弥赛亚协议的样本原型也可以在归零地事件中幸存下来，趋利避害的求生本能果然不可小觑。从全局宏观计划的角度来看，任何言语都不足以形容他的重要性；而对于目标世界的生灵来说，这位小神甫无疑是唯一的希望——前提是他可以存活到最后的审判降临的时候。很显然，当务之急是寻找一位合适的庇护人来保障他的生命安全，这是目前最重要的任务。

札记183：战争之犬路加·詹索洛·纳查奇，以及末日要塞怒海·阿提拉——到底要莽撞到什么程度，才会让战争烈度提升到不可收拾的地步引来这两头怪物？暂且不必深究这个问题。只要处理得当，这两个家伙完全可以成为我的盟友——他们都是彻头彻尾的现实主义者，不会为了无谓的信念去浪费力量。

札记191：杀手女皇卡门·伊奇基尔——危险，极度危险。本次任务中最可怕的威胁，没有“之一”。到目前为止，这个完全独立于信仰契约体系之外的存在为何会参与这场考验依旧没有定论，不过可以确认的是，尽管实力遭到了大幅削弱，但在正面对抗中我依旧没有任何优势。卡门，自相残杀是没有意义的，我不清楚应该用什么方法才能让你找回关于班尼的记忆，但我绝不会放弃努力。

札记199：虚妄骑士圣·艾利玛斯·陶特利塔兰尼苏——光影随行，桑迪与艾利玛斯这对因果原罪双子星果然全部逃过了一劫。要想顺利捕获这个引发归零地事件的信仰傀儡原型，跳过试炼直接让源论面对哈米吉多顿的审判无疑是最可靠的方案，班尼的能力可以完美地实现这个计划。

札记201：总而言之，目前的状况就是如此，谈不上乐观也算不上绝望。虽然在正面战场上可谓毫无胜算，但战争的形式又何止仅此而已？让我见识见识你们攻心战的境界吧，利贝尔的生灵们。

札记799：简直是自取灭亡——这帮土著神棍居然摧毁了卡门的躯体！局势彻底失控了！失去灵魂制约的杀手女皇不把利贝尔所在的整个世界吞噬殆尽是不会恢复意识的！

札记801：事实证明，拯救世界力挽狂澜的任务永远离不开牺牲这个主题——班尼居然在自己的意识深处收藏了一份卡门的灵魂蓝图，很明显，它不会不清楚这种行为的代价，当然也不会不为自己找好摆脱劫难的退路。你的觉悟我已经领会到了，班尼，成为弥赛亚重生吧。

札记999：终于，最后的审判降临了，虚伪的信念彻底剥去了画皮，暴露在所有人面前的只有深不可测的黑暗——支撑艾利玛斯成为英灵的信仰并非来自于利贝尔的内部，这种充斥着矛盾、分裂与自我否定的扭曲信仰核心源论非常简单，那就是“逃避”。正是在这种信仰的作用下，虚构的美丽新世界才会在外围笼罩上隔绝现实的封闭屏障，毫无立场的信仰傀儡才会得到重生的机会，参与这场试炼的常规干涉者才会遗忘自己的过去为了一个虚妄的目标展开徒劳的努力。卡门说得没错，利贝尔的灭亡已经是无法逆转的定局，就让阿提拉给这个世界划上句号吧。

札记000：任务完成。但整个故事并没有结束。

尾声

“时间？就在你给科洛丝重建躯体之前。”

站在办公桌前面的夜访者端详着悬浮在半空中的两枚封装灵魂：“我当然不会让那个小公主拿到真正的底牌，这还用说吗？”

“你真是个无药可救的混球。”

坐在办公桌后面的卡门放下手中的金属小容器。“说实话，班尼能够设计出让自己绝处逢生的计划不算意外，倒是桑迪的觉悟出乎我的意料呢。”

“意料之中。不要小看弥赛亚的境界。”

夜访者抬起手，取下那枚蓝色的球体：“放弃成为信仰核心的权力，选择被整个世界所遗忘来换取一个虚拟世界的重生。从救世主的标准来看，这难道不正是最合适的结局么？”

“是吗？”卡门露出了若有所思的表情：“英雄的传说果然只适合成为梦想呢。”

“虚构的美丽新世界，终究无法承受来自现实的沉重信仰。能够让孩子们认识到这个主题的意义，这个故事的核心主旨已经实现了。”夜访者点点头。“就这样吧。可以结束了。”

镜头逐渐拉远。就在夜访者背后的银幕上，一个崭新的故事拉开了帷幕：

“……呜……好刺眼呢……”

明亮的阳光驱散了女孩的睡意。一阵悠扬的口琴声从窗外传来，“啊哈，好像已经起来了呢。好的……我也赶快起床吧。”

打理完毕自己的装束之后，朝气十足女孩来到了走廊外面的露台上。

听到了掌声的黑发少年放下了手中的口琴，睁开眼睛，露出了微笑：

“早上好，艾斯蒂尔。”

又是一个晴朗的早晨。又是崭新的一天。

英雄的梦想，终于回到了正确的轨迹上。

【全剧终】P

游戏心情
改造自己？

■广西 PK出个美丽来

《杀出重围3——人类革命》的发布，使得我最近比较关注人类肌体改造这方面的话题，自己也比较迎合之前杂志上的那篇《超人主义》那样对肌体改造的一些看法。前些天玩过《杀出重围3》后，里面的一些细节颇令我注意，尤其是身为改造人所遭遇的社会处境这方面。

当然游戏好玩，我并不是光对那些复杂多样的玩法所吸引，而是热衷于跟每个“路人”对话，观察他们对主角成为改造人前后的态度。我惊讶地发现这款游戏给人带来的临场感如此真实，每一句对话似乎都在反应人类对“改造人”复杂的心情，让我陷入“纯种论”和“超人主义”的困惑之中。

千百年来，人类对于自身强化和改造历来小心谨慎，生怕造出一个战争狂人毁灭世界。不过也不是每个人在改造面前表现出非理想性的，有几部电影很好反映了这个观点，像《变种异煞》《替身》，还有最近很火热的《源代码》：史蒂文斯上尉宁愿死去，也不愿活在源代码的世界里继续存活。

在当下社会中，类似“人造美女”“人造器官”这种实例也在不断遭受着公众的质疑和谴责。毕竟这是一个追求公平的社会，或者说是一个自私的社会。一个人利用改造技术使得自己的社会竞争力大幅度增强，从而获利，肯定会有很多人眼红。可事实上，谴责者中的大部分人也只不过是吃不到葡萄说葡萄酸罢了。

我想像中的未来世界，并不是像《杀出重围3》那样在改造人和人类之间爆发大规模冲突，也不是像《游戏中的十字架》中说的那样靠宗教手段约束科技发展，比较理想的是依靠国际机构来制定规则，引导和控制人体改造。使人形成瘾癖或造成滥用的东西在全球范围内形成一种道德制约。而对于一些人体机能扩展的改造应循序渐进对公众开放，避免成为少数人的特权。

人体改造这一涉及道德层面的课题，与冬眠、安乐死一样行进艰难，与其在一旁恐惧害怕，不如努力解决其发展过程带来的各种问题更好一些。

bluesky: 我想有个爱因斯坦那样的大脑，我想有双刘翔那样的大腿，我想有高达动画中的NewType那样的能力，我还想御剑飞仙，我想……算了，还是先做好眼前的工作吧。

粥粥的IT与游戏（34）
两季



9月中旬刊
快评



在这期的读编往来里看见了一篇有关“心跳回忆”的短文，不想还真如文中所说，“秋之回忆”的攻略在前头……莫非是早有预谋？哈哈。话说回来，我是非常喜欢这样的养成类游戏的。记得以前我在一份投给某个游戏开发商的简历中都写到：看着自己培养出来的角色，心中有一种说不出来的满足感和成就感。因为这不是操纵一件工具，而是在模拟一段甚至是整个人生。我喜欢这样的感觉，但现实不允许我整天幻想。于是，我只好在游戏中去寻找。**（网友 枫叶）**

bluesky: “心跳回忆”也是我很喜欢的一款游戏。高中时，除了“仙剑”之外，我玩得最多的就是这款“恋爱养成”的鼻祖游戏了。不过就如这位朋友所说的那样，现实不允许我们整天幻想，可别像游戏中的悲剧结局那样一事无成。

欢迎第一时间将你对这期杂志的想法告诉我，你可以发送Email：bluesky@popsoft.com.cn告诉我，也可以到我们的网站http://www.popsoft.com.cn上通过评刊或者论坛发贴写下你的想法，登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

Q&A DR留言板

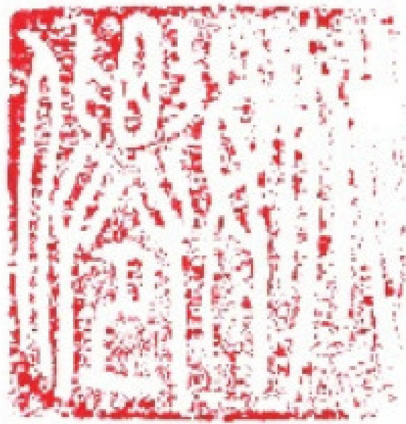
Q 想不通为何有很多人称呼“大众软件”为“大象软件”，这是为何？是否有什么不为人知的八卦？（**网友 Lemon**）



大象软件

A **这是个历史遗留问题啊。这是因为当时有个中国香港出版商希望在我国港台等地代理发行，但因为使用简体字的效果似乎不太好，于是改成了繁体。而繁体的“众”字看上去很像“象”字，于是“大象软件”的称呼就流传至今了。**

Q 从微博上知道“大软”最近举行了一个姚仙见面会的活动，所以知道大软官方微博上贴出的印章图肯定与活动、与姚仙有关。在此求答案：是“姚仙”两个字吗？（**网友 pal**）


姚仙印

A **恭喜您回答正确！此印是本次见面会上《大众软件》赠送给姚仙的礼物，印中是篆体的“姚仙”两个字。**

Q 最近看到“大软”主页恢复了，如果我想给自己喜欢的文章、游戏等等投票，在现在主页上能够进行吗？需要有些什么注意的地方呢？（**网友 舞炫**）

A **“大软”主页在最近重新上线了。如果您想评刊以及投票，可以到“大众评刊”和“TOPTEN”里进行相关操作。另外，因为我们会在参与评刊和投票的读者中抽取幸运读者并寄送小礼品，所以投票前需要您注册并登录账号、填写相关的个人信息。**

Q 我订了大软中旬刊，但是有几个月的杂志没有送到，请问应该如何查询及解决问题？（**网友 岚枫**）

A **如果您订阅了杂志但是没有收到，可以拨打读者俱乐部客服电话：010-88135623询问。我们会帮您查询或者补寄杂志。**

Q 请问中旬刊有电子版吗？我这里买不到。（**网友 风雨林**）

A **抱歉，现在“大软”没有电子版。如果您买不到杂志，可以到我们的官方淘宝店铺或其它网上店铺购买：http://popsoft.taobao.com。如果您需要过往杂志等，也可以在此碰碰运气。**

Q 希望“大软”能像电视连续剧那样，一期结束后来个“下期预告”，这样应该能更好地方便读者。（**网友 夜半三更**）

A **其实我们每期都有做“下期预告”，只是因为微博等地方受字数等方面的限制较多，所以目前只是在大软官方论坛——大软地盘上贴出每一期的目录。同时我们已于每期中旬刊杂志上市前在大软官方微博上贴出封面目录图。另外，如有随刊附送的礼品、光盘、海报等等也会一并贴出。**

Q 首先说一声：“中旬刊的编辑们辛苦了！”然后，我有投稿的想法，也知道能与编辑商量下会提高“命中率”。可是问题来了，第一次投稿得怎么样才能联系上中旬刊组的编辑们？（**网友 爱吃猫的鱼**）

A **您可以到我们的官方微博：http://t.qq.com/Popsoft以及http://weibo.com/popsoft召唤会随时出没于此的众小编。您也可以到我们的论坛http://www.popsoft.com.cn/bbs上发帖询问。如果您实在不清楚该怎么做，欢迎骚扰我们的梅林粉杖（MerlinPinkstaff）同学。您还可以翻开杂志，通过下方栏目编辑的邮箱地址联系，并且最好在来信标题中注明“投稿”字样，以方便编辑们从“万花丛中”发现您的“一点红”。**



腾讯微博



新浪微博

编辑部的故事

浮云的收藏夹之“大软姚仙见面会”

■本刊非八卦记者 浮云

玩了“仙剑”，总觉得缺了点什么。偶然听闻姚仙要来编辑部与读者交流互动的消息，才发现原来是想见一见真人姚仙。侥幸被我捞到个“摄影师”的头衔，不利用一下怎么说得过去呢？于是趁着会场刚布置好四下无人，到处溜达拍照。





1、2.大软历年来有关仙剑的文章书籍以及编辑部收藏的所有仙剑正版游戏。



3.这就是我们的指路牌和杂志社大门处的金字招牌了





4、5.前来拜会姚仙的读者朋友们。嗯，都站好，让我给你们来几张。





6.姚仙大人驾到！可惜我的拍照角度没挑好，让姚仙自己的胳膊挡住了签名。罪过啊罪过。好吧，在下将功补过，签完之后再来一张！





7.这位读者……乍一看还以为是在练习军训坐姿呢，其实这是在提问啦。别紧张，姚仙就在你的面前嘛，慢慢说。

8.时间过去了将近1个小时，给姚仙准备的水也去了大半。



9.一枚“大软姚仙印”，赠姚仙！





10、11.激动人心的签名盖章开始了，若不是有几位身高马大的编辑客串保安维护会场秩序，恐怕姚仙早就被众多热心的读者及狂热的玩家“绑回家”了。签名大军中，那6盒崭新的“仙五”也打上了姚仙“纹身”。可恨没有抢到啊，怨念！

12.《大众软件》2011“双剑合璧”增刊是送给到场所有人的礼物，当然也包括姚仙和“仙五”的主策划栾京哦！

伴娘
Bridesmaids

这个夏天，坏女人们成为大银幕上最受欢迎的主人公。有着“女性版宿醉”之称的《伴娘》在北美以外的市场票房已高达1亿美元，顺利打入全球影史票房前100名，堪称暑期档的一匹黑马。本片是一部关于6个女人的喜剧，她们的生活有着各种各样的问题，在机缘巧合凑到一起筹备了一场婚礼后，最终对友情、爱情有了更多的理解。



影片的主演兼编剧兼制片人的克里斯汀·韦格有着多年在《周六夜现场》摸爬滚打的经验，这让她积累了大量的喜剧桥段，可以把故事讲述得笑料层出而不失温馨。但克里斯汀对剧本和故事最大的恐惧也来自于她在《周六夜现场》的经历。因为很多桥段都在这个节目中被反复使用，而且以往由这些桥段改编来的电影并不是太成功，比如那部原班人马打造的《百战天虫》，因此如何将剧本写得更有新意一些，是克里斯汀面对的最大挑战。在当前的好莱坞，纯粹由女演员搭配表演的影片少之又少，要把6个女人的故事写到让人接受和喜爱的地步，并不算容易。与克里斯汀一起参与剧本编写的安妮·玛莫罗表示他们很期待女性能对这部电影产生认同，而影片里那些夸张的搞笑桥段才是为男性观众准备的。毕竟作为一部喜剧片，能让所有人喜欢才是最成功的。

事实证明本片的确取得了巨大成功，所有女人都值得去看一次《伴娘》，这是一部开心却又深刻的影片，每个角色人物角色都丰富而立体。你会从影片中发现自己的影子，这比一个完美无缺的形象要真实得多，也残酷得多。毕竟在银幕里看到自己未来的形象并不是总是那么让人愉快。P



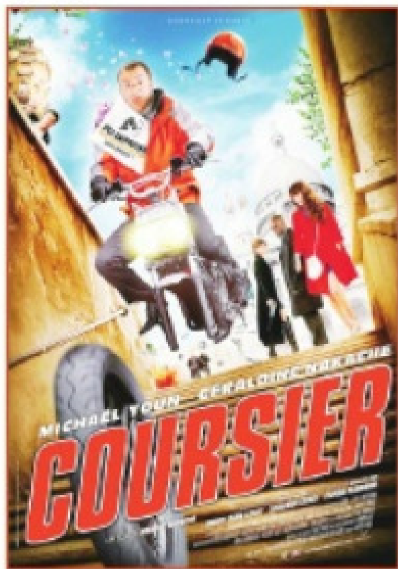
迷糊餐厅 第2季
WORKING!! 2

原作是载于Square Enix的漫画杂志《ヤングガンガン》上的4格漫画，以北海道某处被常客评为具有“令人上瘾的危险感觉”的餐厅为舞台，登场角色彼此间的吐槽相当轻快。去年动画版的第1季大受好评，续篇便引来无数人期待，甚至还入选了今年最受期待的秋季新番动画Top 10。让广大爱好者高兴的是，本来原定于10月播放的第2季现在于9月3号在东京MX电视台提前播放。但仔细想想，不由得让人觉得诡异——一般来说动漫作品不在原定时间内播放通常是由于跳票，很少会有提前放映的情况发生。不过考虑到10月的诸多竞争者，提前放映也是一个不错的战略。从预告片来看，这次的的制作依然精良，应该不会辜负大家的期待，调整档期的真正原因，或许只有制作方自己知道了。P



双宝斗恶魔
Tucker & Dale vs Evil

本片讲述了一对死党塔克和戴尔在林子里度假，因为外貌粗犷被一群放假旅游的学生当成了传说中的森林杀手，结果发生各种让人啼笑皆非的惨剧的故事。这部电影会得到恐怖迷和喜剧迷的喜爱，因为对绝大多数人来说，喜剧恐怖片不是有太多的喜剧，就是有太多的恐怖。而这部电影把两者综合得正好，因此“2010年亚洲奇幻电影节评委会最佳处女作奖”也实至名归。它把一切看似噱头的东西自然的衔接在一起，用一个B级片外壳给你各种会心的笑容。影片的节奏感控制的非常好，几乎每几分钟就有一个亮点闪现。音乐的渲染也很到位，两个好兄弟的出场一直伴随着欢快的音乐。而当大学生出场时，却是阴暗压抑的曲风。不过大部分时间的音乐还是比较轻松的，符合戏剧恐怖片的风格。P



终极快递
Coursier

山姆是一名默默无闻的快递员，终日穿梭于巴黎的大街小巷，梦想着有自己的一家快递公司，但现实是他的工作和爱情都岌岌可危，直到他接到一份神秘的快递任务，被卷入一场涉及5000万欧元的国际劫案，他无意中成为跨国大盗追逐的目标。于是我们惊奇的看到了快递员山姆的聪明才智，一连串的笑料足以让你在观影过程中忍俊不禁。血脉贲张的激情飙车、环环相扣的破案追踪、缠绵悱恻的浪漫爱情、琳琅满目的香车美女，这部电影里集合了大银幕上最令人期待的电影元素。值得注意的是，如果你打算去观看本片，一定要选中文配音版本——为了符合中国人的观影习惯，很多台词都做了本土化的幽默再创作。相比之下很多大片的中文翻译连基本“信达雅”都达不到，本片的诚意可见一斑。P

海狸
The Beaver

前段时间股市大跌不止，又引起了关于金融危机的恐慌，而本片所讲述的故事正是发生在美国金融危机后。主角沃尔特的公司濒临破产，意志越来越消沉，甚至还患上了抑郁症，即使亲人一直对他不离不弃，他自己却早已放弃全部希望。在一次家庭冲突中，他对自己的家人动粗，结果被扫地出门，流落街头，最后在垃圾箱旁喝得酩酊大醉准备结束自己这悲催的一生。就在这个时候，一只自称是海狸的布偶出现了，在海狸的劝说下，沃尔特放弃了轻生的念头，并开始审视自己的生活，而海狸更让沃尔特的公司起死回生，可是海狸的真实身份究竟是什么？沃尔特该怎样处理家庭与公司的关系？在影片的最后，这些谜题都将揭晓。



本片的剧本曾入选2008年的“剧本黑名单”，是当时被最业界看好的剧本之一。虽然影片的投资只有1900万美元，却吸纳了朱迪·福斯特（Jodie Foster）和梅尔·吉布森（Mel Gibson）这两位拿过奥斯卡影后影帝级别的巨星，至于为什么要自降片酬出演该片，梅尔坦言是这个故事打动了他。巧合的是，虽然从演员转型做导演的很多，但成功的并没有多少，在这其中梅尔和朱迪都算是佼佼者，恰好这部电影的主演也是这2人，其中朱迪更是身兼主演与导演。谈起这次的导演经历，朱迪表示他身边的很多朋友都在金融危机里承受到很多痛苦，他曾经想力所能及的帮助他们，但这很难。后来看到《海狸》的故事之时，就觉得这个故事一定要让观众看到，因为《海狸》所讲述的正好是这样一群人里的一个代表，他如何风光，如何落魄，如何重新振作，如同发生在你我身边。P



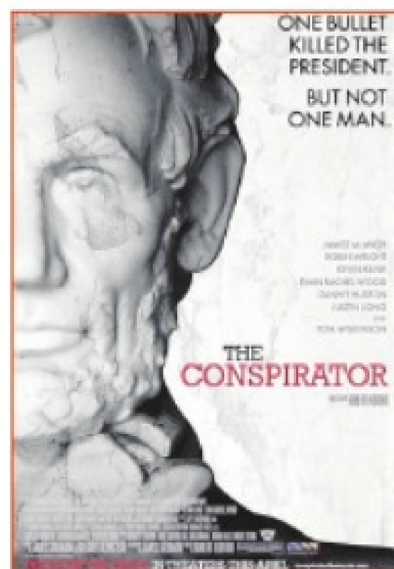
玉响
やおよろず

《玉响》是一部标准的治愈系动画——喜欢摄影的天然呆女主角，可爱活泼的弟弟，会做甜点的奶奶，开着咖啡馆的温柔的妈妈，几个个性鲜明的好友，在摄影道路上前行的前辈，处处透漏着平淡与恬静。故事的背景设定在现实中的日本竹原市，一群高中生女生通过照相机来感受每日幸福的生活。整部动画讲述的都是再普通不过的日常生活，那种小镇愉快的生活气氛在如今的现实生活中已经很难找了，想起哪句国内流传甚广的“单反毁一生，摄影穷三代”的“名言”，这部动画多少会给摄影宅们一些遐想的空间。几个朋友，一台相机，每个人都在笑，小镇古老而整洁，不用想乱七八糟的东西，只要管自己的梦想。这才是治愈系的真谛——不像热血动画那样激情，只是一直洋溢着淡淡的幸福就够了。P



简·爱
Jane Eyre

这是21世纪的第一部《简·爱》，距离上次这一世界名著被搬上银幕已有15年。对于把把名著改编成电影而言，编剧的工作是重中之重。本片的编剧莫伊拉·布菲尼最喜欢的小说便是《简·爱》，她明白只有深入挖掘小说的气质和内涵才能在众多电影版本中脱颖而出。100%忠实原著是不可能的，于是莫伊拉很精巧地改变了原著的叙事结构，进行了一些必要的取舍，从而把这一经典文学变得符合电影美学。现在看来，观众对这种改编的评价褒贬不一，有人认为本片拍出了新意，也有人觉得“名著岂是你想改就能改”。抛开改编的问题，对于一部以19世纪为背景的影片来说，服装和布景是相当重要的，本片在这方面倒是诚意十足，精致考究的服装和场景，悠扬淡雅的音乐，不知不觉就把观众带入银幕后面那个世界。P



女同谋
The Conspirator

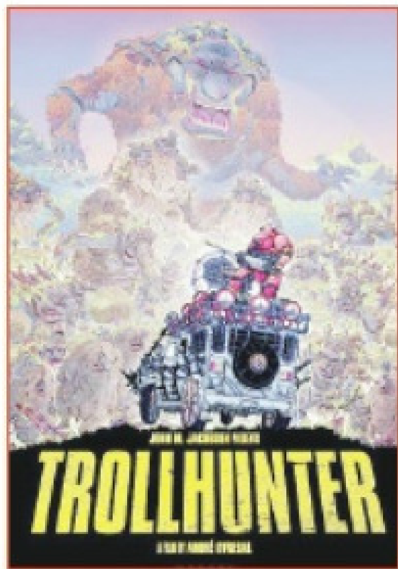
《女同谋》是“美国电影公司”的处女作，这家公司的宗旨在于告诉人们准确的美国历史，就如同本片试图表现的那样。关于林肯本人和林肯遇刺事件的影视作品已经不少，但总体是一种对林肯的肯定和对整个历史事件的全景式展现，本片别出心裁地聚焦到被宣判为凶手“同谋”的玛丽·苏拉特身上，试图展现大环境下个人命运的无力，以一名律师的视角来看待整个案件，最终揭露事实，证明了玛丽的清白。比较遗憾的是，也许是经验不足的原因，影片开场较为沉闷，如果能以一个更好的切入点来描述林肯遇刺事件，可能会更吸引人一些。加之题材的敏感性，拍摄的时候始终不敢放开手脚，结果史实和虚构方面没有平衡好，既缺乏纪实的味道，虚构又不敢太大胆，顾此失彼，沦为一部中庸之作。P

命运之夜——零
Fate/Zero

从2004年的《Fate/Stay night》一举超越Key社《Air》，创下日本Galgame销量记录，到2006年的同名动画引起无数人追捧，Fate系列作品一直近乎于一个奇迹。很少有一部Galgame有如此多的衍生作品，从PC到家用机再到掌机、街机，都有Fate的身影。当然就国内来说，最为人们所熟悉还是由游戏改编的《Fate/Stay Night》动画。游戏里仅平行的剧情线就有3条，动画区区24集自然不能满足爱好者们。然而因为原创结局的问题，动画版已经不可能再出续篇，制作公司又不能对爱好者们的呼声视而不见，于是便有了作为前传的《命运之夜——零》。

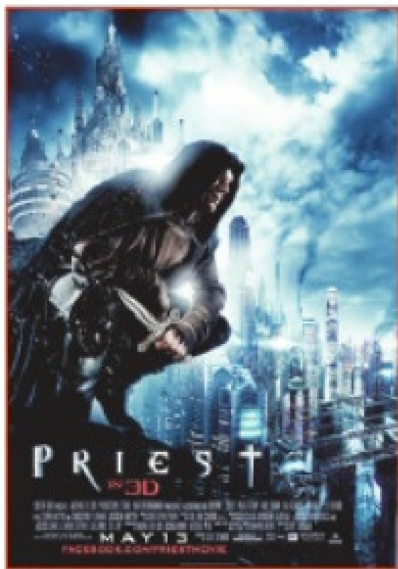


Fate系列的世界观主要围绕“圣杯战争”展开，每60年就有7位魔法师召唤出英灵进行一番生死较量，最后的获胜者将获得圣杯——一种传说中可以实现任何愿望的圣物。原作的背景设定在第5次圣杯之战，主人公卫宫士郎阴差阳错召唤出最强的英灵Saber，误卷入这番厮杀当中。而“零”则主要讲述了在第4次圣杯战争中，卫宫士郎的父亲卫宫切嗣与他的使魔Saber并肩战斗的过程。制作班底方面，动画制作继续沿用自“空之境界”系列剧场版便开始合作的ufotable公司。声优方面则采用原班人马。至于人气最高的Saber的声优，自然还是川澄绫子来担任啦。虽然“零”的作者为虚渊玄，但故事设定还是由原作者奈须负责。根据奈须说明，如果《Fate / stay night》是描述情侣面对逆境的故事，《Fate / Zero》就是以魔术师互相杀戮的比赛。他想表达的是生存竞争、圣杯战争的本质，以及真正地狱。可想而知，这部动画的格调要比之前的Fate黑暗很多。P



追击巨怪
TrollHunter

本片是一部“伪纪录片”，片名中的“Troll”是北欧神话里的人物，巨大，吃石头,相貌丑陋，凶残怕光。这种传说中的怪物就像雪人、尼斯湖怪一般，从未被证实过真实存在。影片一开始讲的是3名大学生想调查学校附近丛林里的偷猎者，因为附近出现了一头死熊，有目击者证实总一个神秘的人物在此出没。但随着追踪的深入，学生们发现原来这个所谓的偷猎者汉一直在为政府工作，他的任务就是杀死闯入人类地盘的Troll。当地政府采用偷猎作为幌子，一直隐瞒Troll的存在，用大量的高压线限制它们的活动范围。在调查过程中，学生受到到了官员的百般刁难，至于被问到为什么要对公众隐瞒时，这位官员一言不发——看到这里你或许已经发现了，本片也是一部打着怪兽的幌子，实则讽刺政府的影片。P



圣徒
Priest

《圣徒》讲述了一个在人类与吸血鬼共存的世界里，一名拥有超能力的牧师为了拯救自己亲人而展开杀戮的故事。影片改编自韩国同名漫画，原作首部出版于1997年，在美国大受好评，长居漫画类畅销书榜30周——虽然它总被误认为日本漫画……值得纪念的是，这也是韩国漫画首次改编为好莱坞电影。导演则是斯科特·查尔斯·斯图瓦特（Scott Charles Stewart），没听过？2010年备受争议的《基督再临》就是他的成名作。巧合的是，本片的主演保罗·贝坦尼（Paul Bettany）也曾出演过《基督再临》，这是他们第2次联手，对彼此的风格都很熟悉。虽然导演认为影片最大的看点是城市居民与教会的冲突，而不是人类大战吸血鬼，但这丝毫不妨碍我们把它当作一部打着宗教旗号的爆米花动作电影来观看。P



魁拔之十万火急
Kuiba

《魁拔》是国产动画中难得一见的“正常”作品，有着正常的世界观、正常的配音、正常的剧情、正常的人设……然而稍微了解一点动画的人就会知道，这种“正常”在当前的国内动画市场又是多么的宝贵，这意味着《魁拔》在制作过程中，几乎没有先例可循，设计稿和原画自不必说，就连技术含量较低的动画部分都找不到合适的外包公司，只能招一批刚毕业的大学生进行为期3个月的培训。在遭遇了种种挫折之后，终于出炉了第1部动画，而本片就是第一部的剧场版。本片的质量完全对得起观众的期待，甚至为了突出主角热血小少年的形象，《魁拔》的日版还特意请了为《火影忍者》里的鸣人配音的竹内顺子为本片献声，声优阵容之豪华，对国产动漫而言，也算是前无来者了。P

■写在前面

本期的推荐文章是《桌游中的记分方法》，首先明确一下，记分方法是指记录分数值的方法，而非计算分数值的方法，这其中的区别还是很明显的。不过，记录的目的自然是为了最终的计算，看哪个玩家获得的分数高，以此来决定胜利者。怎样记录，才能既契合游戏又方便计算呢？桌游在发展过程中，形成了若干种记录的方法，本文正是结合典型游戏，逐一介绍了目前较为流行的几种记录方法，有兴趣的读者请关注正文，对于有意于桌游设计的玩家，本文会有更重要的借鉴意义。

本期介绍的国外精品桌游分别是《小小世界——地下》（Small World Underground）和《黑货船》（Cargo Noir），喜欢策略类桌游的玩家，都可去尝试一下。《小小世界——地下》是构架不算繁杂的文明类游戏，而《黑货船》则是黑道争夺的背景。顺便说一下，这两款游戏所选的题材，在电脑游戏中也较为常见，当然电脑上的此类游戏，机制要复杂得多，这是电脑的优势，不过，相对简约的桌游，也自有不亚于电脑游戏的乐趣点。

真的，很多时候，把一款桌游同与之题材类似的电脑游戏对比，是很有趣而且很能引发奇妙思考的事情，不信，大家往下看。

本期介绍的国产精品桌游是《战棋三国——黄巾之乱》，这款三国题材的策略游戏，很容易就让人联想起光荣公司（KOEI）的“三国志”系列，并且玩法也确有相通之处。

与三国题材有关的电脑游戏很多，各种游戏类型基本都有，但一般认为策略类（SLG）的才算三国游戏的正宗。国产桌游中，涉及到三国题材的，也有一些了，但规范策略类的还不多见，本次介绍的《战棋三国——黄巾之乱》，进行了不错的尝试，推荐大家去玩。

随着桌面游戏近几年在国内的蓬勃发展，越来越多的玩家开始尝试设计自己的桌游。可以这样说，国内的设计师，最缺乏的不是各色各样的游戏创意，而是把这些零散创意最终转化成实体游戏的能力。桌游是一种需要玩家间面对面交流的游戏，桌游设计也需要设计者之间的充分交流。本期介绍的中文桌游设计比赛（Chinese Board Game Design Contest，简称CBGDC），提供了大家充分交流的机会，该比赛已经成功举办过两届，今年是第三届，期盼着大家的关注和参与。

死亡之翼和他的黑龙军团回来了，这是第十五版魔兽卡牌“Twilight of the Dragons”（巨龙暮光）最令人期待的。13版的红龙绿龙，14版的蓝龙青铜龙，15版是黑龙，16版会是谁呢？好期待呀。P

小小世界——地下

●游戏名称：Small World Underground ●中文名称：小小世界——地下 ●游戏人数：2-5 ●设计者：Philippe Keyaerts ●出版公司：Days of Wonder ●出版时间：2011年



在《小小世界》（Small World）出版了2年之后，我们终于迎来一个全新的“世界”——Underground，在这两年中，我们看到了各种小世界的扩充，比如新的种族、种族领袖、事件牌等等，都不太理想，没有将《小小世界》的辉煌延续下去，所以，DOW公司终于开辟了新的战场，如同《车票之旅》一样，充分利用优秀的中心机制，加以略微改造，并配以崭新的背景和美工，这样，一件新的艺术品就诞生了。从市场角度看，这就是包装的效果，但《车票之旅》系列是非常成功的，我们相信小小世界也有其独特的价值。

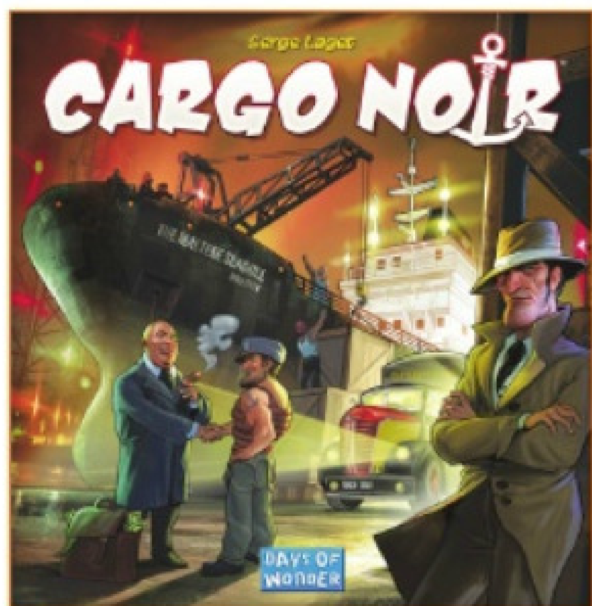
在这款地下小小世界中，有2张新的地下世界版图（4、5人用一张，2、3用一张），17个新的地下种族，21个新的特殊能力，外加新的地形片、遗迹片、怪物片（等于原来的原住民）等等。游戏在机制上没有大的变化，玩家还是选种族、征战、得钱、衰退、选新的种族，这样一个流程，只是种族和特殊能力都是全新的，互相的关联性更强，功能也比之前的地上版要复杂一些。游戏版图也做了略微调整，增加了河流的流动效果，可以说是在原版的基础上进行了深度的挖掘，各种以前没有利用到的地方都做了新的设计。

总体来说，新版的地下世界让喜欢这个机制的玩家又重新燃起了兴趣，更好的美工，更奇异的世界，全新的种族能力和特性，容易上手的机制，让想体验奇幻战争游戏的玩家又多了一个新的选择。DOW的材质、美工甚至收纳都是出了名的TOP 1，就算换汤不换药，也会有忠实的Fans买来收藏吧。P



黑货船

●游戏名称：Cargo Noir ●中文名称：黑货船 ●游戏人数：2~5人 ●设计者：Serge Laget
●出版公司：Days of Wonder ●出版时间：2011年



故事背景显得有些老套，是这样的：上世纪60年代，在世界各地的港口，都有走私商品和贩卖各种货物的黑暗势力，其中有五大家族最为猖獗，而五大家族之间，也在暗中争夺港口的商品和控制权，现在你就要带领你的家族，向各个港口和黑市派出你的黑货船，收集各种成套的货物，从而换取更好的走私用品以及各种有价值的赃物。游戏结束时，赃物价值最高的玩家将获得胜利。

这是DOW公司最新出版的一款版图游戏，游戏的版图是由各个港口版拼成的，中间放澳门娱乐场和黑市图版，四周是各个港口图版，比如纽约、巴拿马等等，根据参与游戏的人数，有些港口不会被使用。黑市和港口都有放置货物片的位置，游戏开始时随机放满货物。每个玩家得到一个家族图板、3艘船和7块钱。玩家的家族版上有6个格，用来放置最多6个货物，下面是货物组合可以组成的分数提示。除此之外，还要将胜利品卡和装备卡按种类分开，放在一旁备用，剩余的所有钱和船也放在一旁备用。在游戏前布置上，这个游戏稍微有点麻烦。

游戏开始后，自先手玩家起轮流自己的回合，在自己的回合内，玩家要按顺序做3件事，第一步、执行行动，玩家执行上回合派出去的船的行动（每回合的第三步是派船，游戏的第一回和将跳过前两部，每个玩家只进行第三步）。如果玩家在澳门娱乐场有船，每艘船可以给玩家2块钱，如果有船在黑市，玩家就可以用自己的货物和黑市上的货物换，1换1，有几艘船来，就换几个，或者根据船的数量，你可以从剩余的货物中，随机拿取相应数量。如果玩家有船在港口，则要分两种情况，其一，如果港口只有你的船，则你可以用船携带的所有钱购买这个港口的所有货物，然后用货物片重新填满港口。其二，如果有别的船带的钱比你多，则你要选择留船在这里，在第三步时加钱，或者把船拿走，并且这回合不能再来这里。

第二步、是用货物卡换胜利品卡，每张胜利品卡的上面有两个数字，左边的红数字是说获得这张牌需要的点数，右边是最后的分数。玩家需要先将自己的货物卡进行同颜色或不同颜色所能得到的点数，然后再换成钱。除了胜利品卡，玩家也可以换装备卡，装备卡有三种：货船，让玩家多一艘船；联合，玩家可以得到2~4块钱；仓库，玩家可以有两个新的货物。

第三步、就是派船，玩家可以派往任何地方，用来争夺那里的货物.

整体来看，游戏有几大亮点，第一、流程倒装，玩家是先行动、结算，然后为下回合准备。第二、货物的组合，一般游戏，货物和分数之间是直接关系，而这款游戏在货物和分数之间增加了一个兑换数量，形成了成套收集的游戏机制，也让兑换增加了一点点难度。第三、各种胜利品卡，胜利品卡的设计的确是花了心思，购买点数与胜利点数的比，购买点数的设定，都对游戏的平衡性有很强的调控。

除了上述亮点外，游戏也有一些问题，比如先手问题，游戏没有先手轮换制度，而是从始至终由一名玩家担任，但先手在游戏中有一定劣势，这点没有很好的协调。另一点，在玩家的体验回馈中，黑市的随机拿取货物片成为很多玩家喜欢的方式之一，没有成本，没有任何限制，无论拿到一样或不一样的都可以形成组合，所以说黑市的存在影响了玩家间的互动，使游戏成为了赌运气。但游戏本身并不是要成为一款策略游戏，所以可能是游戏设计者给予了喜欢赌博玩家的空间。让他们也会喜欢这款游戏，就好像《车票之旅》里随机抽两张牌一样。

在笔者看来，这是今年DOW出版的较为成功的一款家庭级别的版图游戏，游戏十分轻松，没有阅读量，没有长时间的思考，只需要耐心去收集就好，玩家间的互动主要体现在货船的互相加价上，也不会有太长的拖延。而DOW的游戏版图和配件材质也是世界一流的水平，既美观又独特，基本每款游戏都是一件精美的艺术品。所以，从另一个角度来说，也比较适合桌游吧，推荐给玩家，就算玩家觉得不好玩，也会感叹游戏十分华丽。P





桌游中的记分方法

■北京 君子不器

在桌游世界中，以获取分数最高值为获胜标准的游戏占大多数。主流的策略游戏则基本都是靠分值来判断胜负的，游戏中一般称为胜利点数（Victory Point），简称vp；也有特定主题的游戏有别的提法，比如声望点数（prestige point）、文化点数（culture point）等等。本文主要讨论的是桌游是使用哪些方法来记分的。

题外话：很多桌游是通过钱的多少来判断胜负的，这将不在本次的讨论范围内，而那些以谁牌最多或最少的敏捷游戏，或者比谁拼图快的图形类游戏，以及谁赢得棋子多的抽象游戏等等其他胜利方式的游戏，不在本次讨论范围内。

记录分数的时段

记录分数的时段一般分成游戏中和游戏结束两种，游戏中的记分方法往往需要非常讲究方式的，而游戏结束时的记分（或算分）则通常通过口头计算，大多不用实际道具，除非是需要大量复杂的转换，才需要配合道具记录。当然，为了方便玩家，在方式上，这两个时段的记分方法基本是统一的，并带有连续性（游戏中记分这种方式一般是游戏有数个记分阶段）。下面我们就来看看各种桌游都是通过什么方式来记分的，并且有什么符合游戏整体风格的特色。

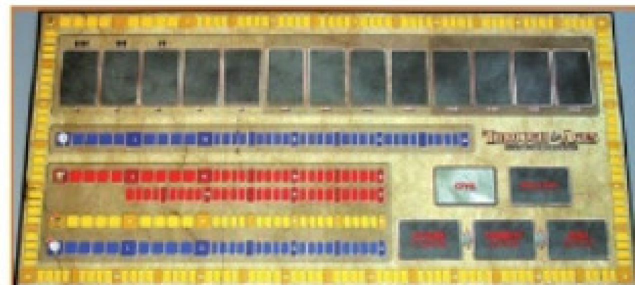
环绕版图的记分轨道

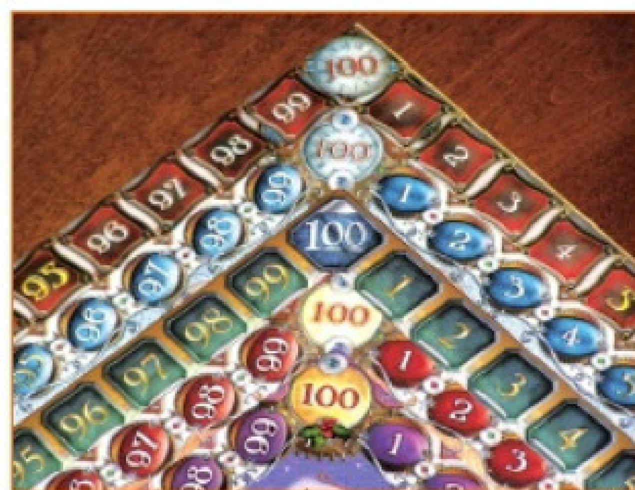
用版图的四边，画上环形的记分轨道，是现代很多版图类桌游都使用的一种记分方法，也是最方便的一种方法，这种方法可以很直观的展示玩家在游戏中得到的分数，也可以很方便的进行加减。现代第一款使用这种方法的游戏是1984年出版的间谍题材游戏《Heimlich&Co.》，后来更名为《Top Secret Spies》。

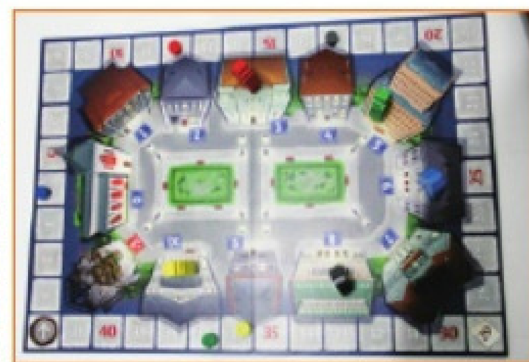
对于版图游戏来说，令人赏心悦目的版图，是游戏是否能大卖的重要基石，如果能在色彩上将记分轨道与背景浑然一体，那么就是实用性和美观的双重结合。在这一点上，DOW公司的《Ticket To Ride》（车票之旅）系列游戏就做的非常的到位，每张版图都采用环绕记分轨道，而且颜色都和整幅版图统一，就好像一条缎带一样将地图包裹。让人对版图爱不释手。

在众多经典游戏中，很多游戏都使用了这个方式，比如伟大的文明游戏《Through the Ages: A Story of Civilization》（穿越时代）、经典高级策略游戏《Caylus》、轻松的入门级游戏《Stone age》、经典策略游戏《Saint Petersburg》等等。

除了环绕版图的记分轨道，还有其他形式的记分轨道，比如《卡卡颂》里的记分轨道板，《Dixit》的记分隔板，都是单独的一张小图版，专门是记分轨道。









左下图：穿越时代的版图，虽然很简约，但是文明游戏要的就是内容而不是美工
左中图：车票之旅的版图
下图：美丽的版图，记分轨道和中间的效果图浑然一体
右中图：第一款环绕版图轨道记分游戏的图板

这种记分方法普遍用于德式游戏，但也尤其局限性，比如，记分指示物放在轨道上时，当玩家执行版图中间的某些行动时，容易碰到这些指示物，从而可能导致记分不准确情况的出现，另外，有很多游戏需要在游戏中隐藏自己的得分，直到游戏结束时才展示和统计，这样就不适用于这种方式。

记分指示物——硬纸片

通过给予小的硬纸片，来表示玩家的分数，当玩家得到分数时，就给玩家“分数指示物”，无论是版图游戏还是卡牌游戏，使用“分数指示物”的游戏是相当多的，这些小硬纸片一般会被标上数字，代表其价值，也会因游戏的需要，有不同形状和不同大小的硬纸片。

使用这种记分的好处是玩家可以隐藏自己得到的分数数量，一般记分指示物都是印单面不同面值，而另一面是相同的，即使是双面面值，也可以通过堆叠来隐藏分数。另一方面，分数指示物往往具有游戏中的实际意义，需要与背景配合，而不是通过走轨道所能表现的，比如玩家得到的是声望或荣耀点数，则这种方式更有代入感。但这种方式也有缺点，比如更加的浪费材料，硬纸片往往是从硬

纸板上扣下来的，所以会浪费一大片模板；在收纳上，很多的小片也不容易收纳，而且容易丢，并且在最后算分时也有点麻烦，需要玩家一个一个加，导致游戏结算时间会很长。

世界公认的高级策略游戏《Puerto Rico》（波多黎各）就是使用记分小片，由于游戏中的钱也是需要使用小片，所以



波多黎各的分和钱　　Through the Desert 的记分片

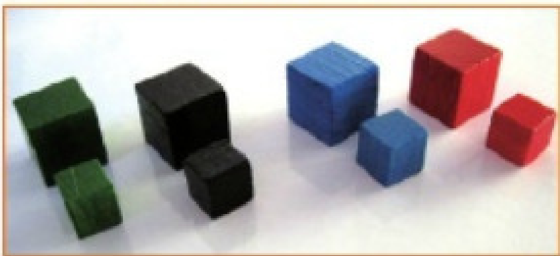
钱片是圆形，而分片是六边形，面值是1和5，而且是单面的。所以游戏中玩家得了多少分，是可以保密的。另一款Reiner Knizia的经典游戏《Through the Desert》（穿越沙漠）也是使用的小数字片来记分。

另一种指示物——方块或不规则块

一些抽象类策略游戏，会使用木头或塑料小方块，甚至类似宝石的晶体块来计算分数。使用这种方式的原因一般是需要玩家同时获取几种分数，而做以区分，并且最后不是以总数为获胜判断条件。最普遍的就是木桶原理，既几种分数中，玩家那种收集的最少，那个就是玩家的分数，然后看分数大的人获胜。在经典的抽象战争策略游戏《Tigris & Euphrates》中，玩家就是要收集四种颜色的木头块，最后哪种颜色的最少，就是玩家的得分。同样，在轻松益智游戏《Ubonge》（乌邦果）中，玩家是要收集各种颜色的宝石，







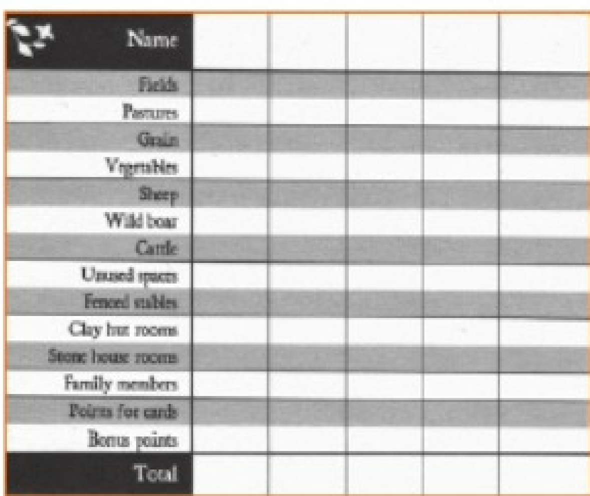
左图： Ascension中的记分宝石，红的代表5，白的代表1
右上图：《乌邦果》中的各种颜色的宝石
右下图：《两河流域》中四种颜色的木头块，大的一个代表五分，小的代表一分

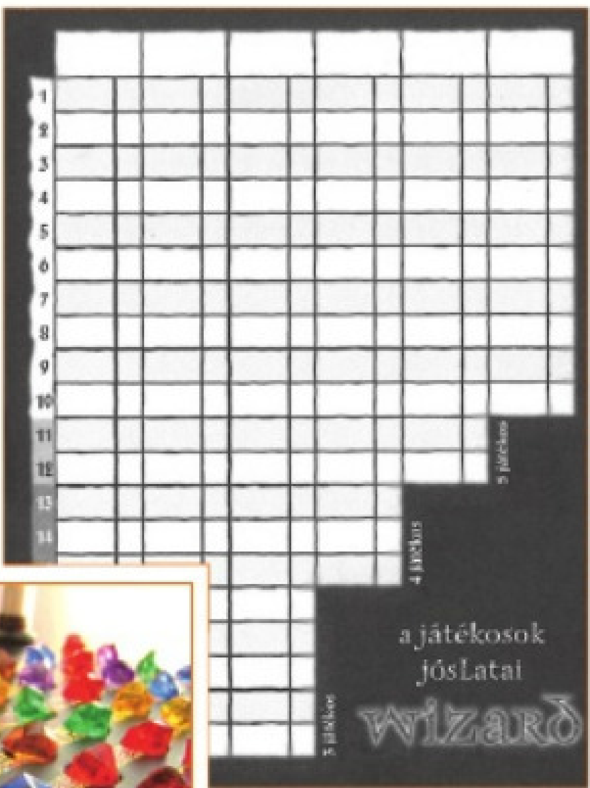
而最后比的是某一颜色的宝石，谁的最多谁赢，这是在比木桶的长板。再比如，当下流行的DBG游戏《Ascension》是使用宝石来代表分数的，但没有颜色区别，只是追求一种游戏的意境和美观效果。

记分卡纸

有些游戏中提供一个记录分数的表格，玩家将自己的得分用笔写在格里，然后计算总值。使用这种记分方式的游戏一般不需要在游戏中记录分数，而是通过统计玩家在游戏结束时的状态来计算各项分值。或者是分阶段记分，最后汇总。这种记分方法节省配件，但由于每次需要使用一张或每人使用一张（记分纸消耗很快的），一般游戏都会提供几十张，但用光后玩家就要自己复印或打印。另一方面，笔也是玩家自己要准备的。总之，这种方式较为原始，但也相对节约成本。

Uwe Rosenberg的大型策略游戏《Agricola》（农场主）就是使用记分卡纸，玩家在最后统计自己农场各项设施的建设情况，最后计算总分，对于这样的经营类游戏，这种方式还是非常合适的。另一款轻松的文明类游戏《Roll Through the Ages: The Bronze Age》则是将整个游戏过程都写在了一张纸上，玩家不仅要用这张纸记分，还要用这张纸标注自己文明的各项发展，游戏设计的相当有意思。对于一些卡牌游







左上图： Agricola中给的记分卡纸，将各种分值都分成格，最后汇总。
左图： Wizard中的记分纸
上图： Roll Through the Ages的计分卡

戏，记分也是通过纸，比如《TICHU》，而一款类似桥牌和升级的卡牌游戏《Wizard》为玩家提供了记分卡纸，并且根据游戏人数不同，区分了每次游戏的局数，很为玩家着想。

总结

在德式游戏十分流行的今天，相当一部分桌游都是通过计算分数来确定胜利者的。一种合适的记分方法，是游戏设计者所必须考虑的。既要方便玩家统计，也要与游戏机制相辅相成，更重要的是分数的增长也要与游戏背景相契合，并赋予与游戏相贴切更现实的提法（叫法），这样才能让玩家有身临其境感觉。

在国内原创游戏大爆发的今天，虽然原创的类德式游戏还不多，但合适的记分方法也应该是设计师所要考虑的重要部分。希望能够通过此文，让桌游爱好者了解记分上的知识，也能让设计者更好地完善游戏，不仅要在机制和内容上下功夫，也要考虑人性化的记分方法。

战棋三国——黄巾之乱

●发行商：边锋乐奕桌游设计工作室 ●官方网站：http://bg.bianfeng.com ●游戏人数：2~4人 ●零售价：188元



《战棋三国》是以三国为游戏背景，在游戏中每个玩家扮演一个三国时期的诸侯势力（目前可选势力为曹刘孙及黄巾军四家）。各势力通过运筹帷幄、战争侵略等手段，征服州郡、建造城市、获得资源、招募士兵和武将，最终取得胜利。

《战棋三国》可供2~4人同时游戏，当玩家为4人时则两两同盟，不足4人时则各自为战。每场游戏持续数轮，参与的玩家数目不同，游戏进行的轮次也不同。每轮中每位玩家依次进行自己的回合。游戏的胜利条件并不唯一，完全消灭对手或者完成游戏中的任务皆可获胜，而且游戏接受联盟胜利。

游戏开始后，首先是布局阶段，每位玩家拿出自己的主公武将棋子和5枚士兵棋子作为初始部队。按照玩家编号顺序，分别将自己初始部队中的一枚士兵棋子放入自己选择的方位中的一块空白区域内，该区域就是你的第一块领地。然后大家依次放，直到士兵棋子都放置完毕，最后选择你的一块领地放置你的主公武将。所有玩家放好自己的主公武将后游戏布局结束，起始玩家首先开始他的游戏回合。

接下来是行动阶段，你每回合可执行的命令数同你的登场武将数量直接相关。每次行动你可以选择发动进攻或调动部队，每次行动需要花费1个命令点。如果你执行的是发动进攻的命令，则需指挥地图上你武将统率处于“待命”状态的士兵发动进攻，移动这只军队到其移动范围内的非己方区域内，如果这块区域内有其他势力的部队，则双方会大战一场。如这块区域是空白区域，你将直接占领该区域。战争的胜负，与带队武将的能力和所带士兵数息息相关，胜负的结算说明书上解析的很清楚，这里不再多说。如果你执行的是调动部队的命令，你可将你的一支的部队移动到另一块与所在领地相连的领地内，距离没有限制，你也可以只移动一支部队中的一部分单位。如果是武将被调动，则将该武将的棋子翻转到“修整”状态，处于“修整”状态的武将无法被调动（执行过进攻命令的武将，也会处在“修整”状态）。

在你行动阶段的任意时候，你都可以使用你手牌中的行动谋略牌和装备牌，使用行动谋略牌和装备牌一般不需要消耗命令点。也没有数量限制，当然也可以不使用略过此阶段。在你行动阶段的任意时候，你可以选择使用你的武将的技能（当然，不是所有的武将都有技能），使用武将技能不需要消耗命令点。

行动阶段可以看成是军事阶段，接下来是内政阶段，玩家可以依次进行建城、招募和补牌的动作，你也可以放弃而不做任何动作（当然，这么做很不明智）。每个人最多可以建造5座城市，建城会增加玩家每回合的收入。你可以支付相应数量的铜钱放入国库，招募你的武将和士兵上场，武将和士兵被招募后，你需要将对应的棋子放置到地图上你的领地内。招募1个士兵需要1枚铜钱，招募武将所需铜钱数并不相同，强力的武将会“贵”很多，先招哪个武将后招哪个武将是玩家需要仔细考虑的问题，当然，只要你有钱，每回合招募武将和士兵的数量没有限制。需要注意的是你不能将招募的武将放置到已经放置有其它武将的区域内；招募的武将和士兵也不能放置在你本回合行动阶段刚占领的区域内。

游戏的玩法大致如上所述，内政阶段积蓄力量，行动阶段攻击敌方，机制并不复杂，但如何破敌制胜，需要综合考虑的问题很多，这很适合喜欢策略类三国游戏的玩家。游戏做工精细，版图、势力图板等配件均十分考究。规则说明书表述基本清楚，入门级玩家也可很快上手。游戏的外包装盒设计有一定问题，由于游戏配件较多，收纳起来有些费劲。P

如何制作三国类策略桌游探讨

与三国题材有关的电脑游戏很多，各种游戏类型基本都有，但一般认为策略类（SLG）的才算三国游戏的正宗，比如日本光荣公司的“三国志”系列。国产桌游中涉及到三国题材的也有一些了，但属规范策略类的还不多见，本次介绍的《战棋三国——黄巾之乱》，进行了不错的尝试，也引发了一个有趣的话题，策略类的三国桌游，该怎么去做才好玩？以下是小编个人想法，权供大家参考。

策略类三国游戏，其核心在于扮演一家君主，通过内政、军事、外交等多重手段，消灭对手统一中国。对于电脑游戏来讲，整个游戏在内政军事人才等系统都可以做的很复杂，这实际上是个巨型的数据库，以人为的运作和数据库的运算，来驱动整个游戏的进程。在桌面游戏中，游戏的系统没法做的太复杂，因为没有一个巨大的“电脑”在后面支持。而且电脑游戏的核心是“战电脑”，热座或者是联线的玩家对战类策略三国游戏少之又少；桌面游戏的核心在于玩家对战，平衡性是一切的基础。

综上所述，在游戏创意上，桌面三国只需选电脑三国中一个或几个乐趣点（不管是军事、内政还是外交等等方面），把它做精，不可贪多，贪多的话一是平衡性难以把握，二是游戏过程过于漫长且难有亮点（电脑游戏可方便的存盘来日再战。桌游可怎么存？）。

策略类的三国桌游，自少不了大型版图，除此之外还有武将卡等等，美工方面要多下功夫，而且必须有独特的让玩家眼前一亮的风格，如果看着你的产品，让人总是想起光荣的“三国志”系列，不免会有些纠结。

三国，是电脑游戏做烂了的题材，将来的国产桌游，大致也会如此，特色即存在，先行者自会有较大的优势，期待大家共同努力，不要等到老外们把三国桌游做到家门口那天。

要玩好桌游，也要设计好桌游
——中文桌游设计比赛（CBGDC）简介

随着桌面游戏近几年在国内的蓬勃发展，越来越多的玩家开始尝试设计自己的桌游，国内原创桌游起步较晚，发展时间也很短，要立刻与已经发展成熟的国外游戏分庭抗礼，也是不太现实的要求。如何有效地借鉴国外桌游设计的成熟经验，从而加快国内原创桌游的成长速度，是更值得我们关注的焦点。

有鉴于此，北京的几名桌游玩家决心略尽绵薄之力，通过促进国内原创桌游设计爱好者的交流，来推动整个设计水平的提高，并争取能够从中发掘出足够优秀的作品。于是，在2009年9月，他们组织了首届中文桌游设计比赛（Chinese Board Game Design Contest，简称CBGDC），该届比赛将主题定为"A4桌游"，即"主要游戏配件可打印在一张A4纸上，经过裁剪后配合少量常见配件，即可进行游戏"。首届比赛更多地还是试水性质，比赛主办方也并没有进行大规模的宣传，经过四个月的征稿期，共收到有效稿件16份，并最终评选出一、二、三等奖各一名与最佳创意奖一名。一等奖作品为《战场》。

第二届CBGDC在2010年如期举行，共收到有效投稿22份，最终评选出入围奖七名与优秀奖两名，并从优秀奖中评选出《五岳》为最终优胜作品。

通过这两届比赛，国内原创桌游的潜力已经初步展现出来，而国内桌游设计爱好者们对交流与认可的期待，更是让人为之瞩目。不过也应当看到，在目前的国内原创桌游市场上，虽然并不缺少有热情的设计者，但困扰着他们的几个问题却制约了整体水平的提升。一是不知道什么样的创意是适合桌游的好创意；二是不知道怎样将一个创意转变为桌游作品；三是不知道怎样检验一个桌游作品是否成熟。



第二届中文桌游设计比赛CBGDC2010的颁奖现场

桌游是一种需要玩家间交流的游戏，桌游设计也需要设计者之间的充分交流。但可惜的是，许多设计者目前处于一种闭门造车的状态中，对国内其他设计师的工作并没有太多了解。这在某种程度上也会束缚创意，正如我们知道的那样，灵感的火花是要在思想的碰撞间迸发出来。

为了促进桌游设计爱好者更深入的交流与探讨，CBGDC在今年春天组织了桌游设计爱好者俱乐部，一般在每个月第二个星期六组织聚会活动。截止到目前共进行了四次活动。在这个聚会活动上，参与活动的设计者们会拿出自己的游戏设计原型供大家试玩，以获得第一手的测试资料，并在测试完成后立刻对设计原型进行讨论甚至修改。目前受资金与人员精力的限制，该聚会活动暂时只有北京的天x天桌游体验馆作为聚会地点，但CBGDC希望随着桌游设计爱好者群体的不断壮大，以及水平的不断提高，能够将整个聚会活动以北京作为起点，逐渐地辐射到其它地区，并实现全国各地的桌游设计爱好者们在线上与线下的充分沟通交流。

目前，第三届中文桌游设计比赛（CBGDC2011）已经开始进入征稿阶段，今年的赛事将分为两个部分，除了年度原创游戏设计的评选之外，还会分季度进行主题设计比赛，以尽可能地鼓励爱好者们投入到设计中来。而设计爱好者俱乐部的活动也会同时举行，为大家提供一个交流、讨论的平台。虽然CBGDC在目前的规模并不是太大，却已经与国内各主要的桌游出版商建立了良好的沟通渠道与合作意向，相信也定会成为设计者与出版厂商之间的一座重要桥梁。对本届CBGDC比赛感兴趣的读者可以登录比赛网站www.cbgdc.org查看详细信息，或是关注新浪微博http://weibo.com/cbgdc。



桌游设计爱好者俱乐部活动，玩家在测试自制游戏

战场（游戏人数：2人；游戏时间：30分钟）

CBGDC2009第一名作品。该游戏是一款二人对战的卡牌策略游戏。玩家扮演一支军队的统帅，麾下共有10种各具能力的部队，以及四种策略牌。通过将手中的部队在战场上排成合适的阵型，击破对方的部队来获得分数。选择适当的时机派出合适的部队，是该游戏的获胜关键所在。



《战场》

五岳（游戏人数：3~5人；游戏时间：90分钟）

CBGDC2010冠军作品。该游戏是以五岳剑派为背景的策略游戏，玩家扮演武林中人，指派学徒到五岳剑派投师、习武，并学习五岳剑派传世的武功秘籍。玩家通过提升武学修为、研习修炼武功秘籍、争夺各剑派的掌门直至角逐武林盟主的宝座来累积自己的声望，拥有最高声望的玩家获得最后的胜利。



试玩《五岳》

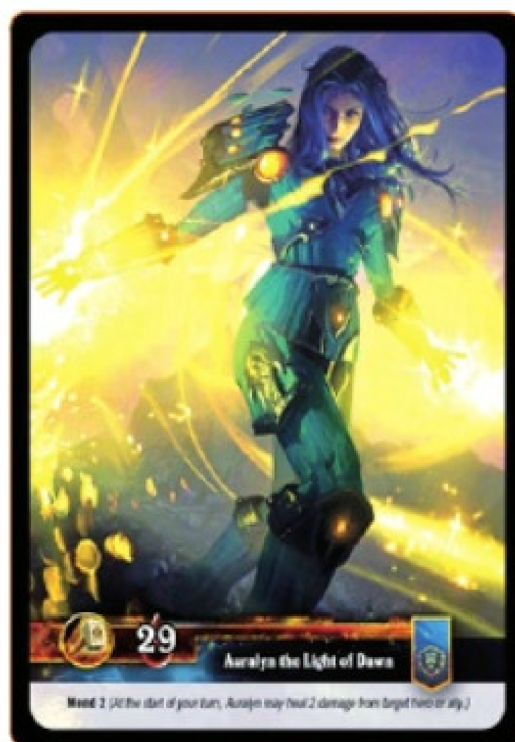
死亡之翼现身！
——《魔兽卡牌》15版简介



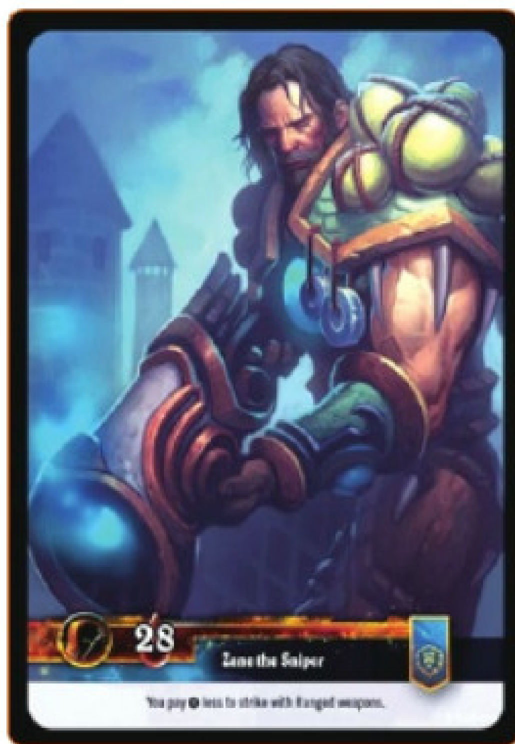
2011年7月12日，国服CTM意外到来。魔兽世界&争霸历史上最负盛名的王子、死亡骑士、巫妖王——阿尔萨斯，出乎意料地成为了国服最短命的Boss。无论WLK玩没玩够，是否留下了遗憾，令WoWER们欣喜的是，国服的全球同步或许指日可待了！此前早一步迈入CTM时代的魔兽世界集换式卡牌游戏，也即将于9月份再次迎来新的内容——第十五版“Twilight of the Dragons”（巨龙暮光）。玩家们可以在卡牌中率先见到4.3PATCH中才会出现的关底Boss——死亡之翼。

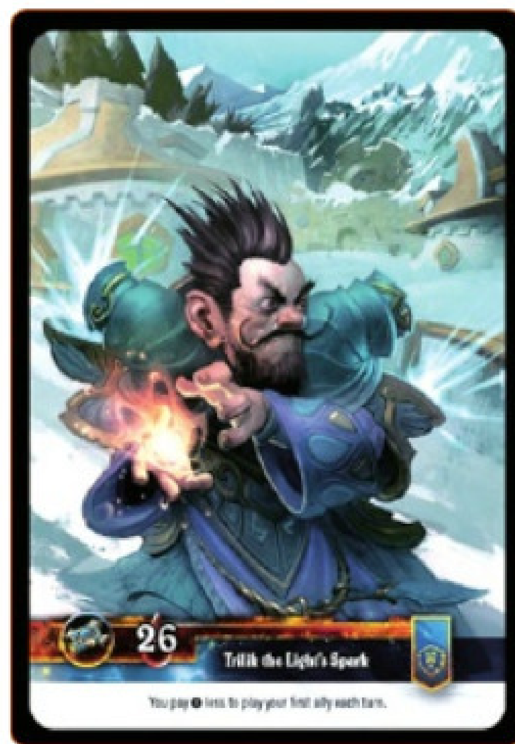
相信大家于在线游戏中已经有所见闻：艾泽拉斯的勇士们幸免于难，见证了大地的裂变，土地已经无法为众生灵提供安全的居所或是可靠的立足之地，死亡的阴影笼罩了整个艾泽拉斯大陆。毁灭者死亡之翼回来了！没有人能够逃避这场混沌。你所面对的不仅仅是死亡之翼自己，还有他所号令的黑龙军团！同时，死亡之翼与其配偶龙母希奈丝特拉女士借助邪恶魔法孵化出的暮光龙族，也将在这一版本中出现。“Twilight of the Dragons”（巨龙暮光）用一幅幅画面记录了死亡之翼带来的这场灾变。与在线游戏最大的不同是，玩家在卡牌游戏中可以将中立阵营的角色召入麾下，可以操纵甚至直接化身为龙族，从各个角度体验艾泽拉斯的浩劫与重生。

魔兽卡牌13版“灭世者”的主角是象征“生命”的红龙与象征“大地”的绿龙；14版“元素之战”的主角是象征“能量”的蓝龙与象征“时间”的青铜龙。15版“巨龙暮光”是Worldbreaker大环境中的第三个子版本，其主角是象征“毁灭”的黑龙与暮光龙。死亡之翼的子嗣以死亡和混乱为食，所以卡牌游戏中的黑龙和暮光龙都将得益于“死亡”。与上一个环境（巫妖王之怒环境，即魔兽卡牌10、11、12版）的“死亡呼号”（进入坟墓场时触发效果）不同的是，它们的效果将直接于“被消灭时”触发。此外，玩家还可以将自己操控的英雄变身为龙类主宰英雄，继阿莱克丝塔萨、伊瑟拉、卡雷苟斯、诺兹多姆之后，这次的主宰英雄便是黑龙军团之主——死亡之翼！玩家可以亲身体验一下制造毁灭的感觉！除了死亡之翼与希奈斯特拉，玩家还可以在这一版本中见到众多熟悉的人物：元素守护者萨尔、王子安度因·



















阿曼尼龙鹰



猎豹幼崽



愚人的金子

乌瑞恩、高阶督军贝恩·血蹄、战争酋长加尔鲁什·地狱咆哮、奈法利安、升腾者议会、古加尔等等等等。

最后，还是要说说魔兽卡牌的另一大亮点——刮刮卡。15版”巨龙暮光“刮刮卡物品的模型与兑换选项已经随4.1版本加入了客户端，这意味着15版上市之后玩家应该可以立即进行兑换。

15版的1号刮刮卡又是一个永久的非战斗宠物。萌系宠物——黑底白纹的“夜刃豹幼崽”，它与游戏内商人出售的“冬泉豹幼崽”（白色）、荆棘谷任务线奖励“猎豹幼崽”（黑色）以及中文六版刮刮卡“幽灵虎幼崽”（透明）共享模型，动作大致有坐、伸懒腰、“喵呜”叫等等，但是配色实在不算亮眼，是很中规中矩的1号刮。

这次的2号刮刮卡又是团队互动型玩具——“愚人的金子”。与前一版的“战团马栓”不同的是，它可以被任何玩家使用（也就是非组队、非同阵营玩家）。拥有者可以点击该物品放置一块儿愚人金子（放置有30分钟冷却），点击这块金子即可召唤出一个“伪永久”小伙伴——“贪婪的狗头人”。它会作为非战斗宠物持续跟在你的身边，直到主动解散、召唤别的BB或者挂掉，当然，它是不计入小伙伴收集成就的。据说，下线再上之后它也依然存在，这个有待测试。总而言之，这次的2号刮娱乐性还是不错的。





重头戏，3号刮刮卡，飞行坐骑——“阿曼尼龙鹰”，绿色身躯紫色翎羽。就是祖阿曼熊灵到龙鹰灵路上的“110”带的那种龙鹰。或许几年前就有玩家想将这些可恶的110骑在胯下吧？现在这一想法终于能够实现了。相比幼龙、始祖龙、麻将龙等等，龙鹰目前在游戏中也算是稀有模型坐骑，部落方两种：“夺日者龙鹰”（银白日常）、“红色龙鹰”（100只坐骑成就：部落版）；而联盟方仅有一种：“蓝色龙鹰”（100只坐骑成就：联盟版）。相比13版的“斑纹幼龙”，14版的“凶暴迅猛龙”，“阿曼尼龙鹰”着实让坐骑控们感到一丝欣慰。P



毁灭者死亡之翼

主宰英雄——黑龙 守护巨龙

作为使用此牌的额外费用，消灭任意数量由你操控的牌。你每以此法消灭一张牌，使用死亡之翼时就少支付⑤。

突袭5

在你的回合开始时，目标对手消灭他操控的两张牌。



暮光堡垒

地域

在你的回合：①，横置→将一个1/1的暮光龙盟军代替物放置进场。



战争酋长加尔鲁什·地狱咆哮

盟军——兽人 战士 加尔鲁什（1）

当另一个部落盟军在你的操控下进场时，它本回合具有突袭2，狂暴，以及“在你的回合结束时，消灭此盟军”的能力。

BioWare游戏十大硬汉

众所周知，BioWare是当今游戏界最擅长做角色扮演游戏的工作室之一。从“博德之门”系列到“质量效应”系列，BioWare为我们创造了无数的经典，这些经典中自然也包括了无数经典的人物形象。鉴于欧美人的审美习惯，这些角色也不乏一些硬汉角色。



瑞文和他的徒弟给银河带来了巨大的影响

■天津 半神巫妖

No.10 斯特恩（Sten）

出自BioWare在2009年发售的角色扮演游戏《龙世纪——起源》。斯特恩来自瑟达斯（Thedas）大陆外的奎纳利（Qunari）种族，这是一个斯巴达式的全民皆兵的等级森严、好战、重视荣誉的战士种族。在游戏中，玩家会在Lothring城镇广场上的囚笼里遇见这个战士，他因为丢失了自己的剑而狂性大发地杀死了农场里的一家人，然后束手就擒。因为在他们的文化里，战士的剑就是他们的生命，而他也自知罪孽深重所以才甘愿被擒。玩家可以选择说服当地教会的教母释放他，从而得到这以极具荣誉感的强力狂战士。

游戏中的斯特恩寡言少语，只有在玩家为他找回他的剑后才会和主角敞开心扉。他的那种敢作敢当、重视荣誉、坚忍不拔、知错就改的个性确实让人印象深刻。

登榜感言：“快乐是脆弱的，建立在那之上的事物是不会长久的，只有职责才会是永恒。”

No.9 阿祖（Sagacious Zu）

出自BioWare于2007年发售的动作角色扮演游戏《翡翠帝国》。“神算子”阿祖是玩家在游戏初期就会遇到的一个谜样的队友。后来玩家才能得知其实他本人就是臭名昭著的“莲花”刺客组织的前成员。因为不满意对孙立家人的谋害而出逃，临走的时候抱走了孙立的女儿。这位习惯用棍的武术大师浑身布满伤痕，而内心的伤痕似乎更多。他对主角的衷心则完全是因为主角的目的和他完全一致。把他列在第9位是因为他的坚毅、决心、正义和永不停歇的战斗精神。阿祖不仅在功夫上是一位不折不扣的硬汉，在精神上则更值得我们佩服：忍辱负重20年不是普通人就能做到的。

登榜感言：“我跟随你，无形且用心。我给你我的所有，我的过去，我们去重生那些已腐朽之物吧！”

No.8 阿利斯特（Alistair）

同样出自《龙腾世纪——起源》。阿利斯特是玩家在收到灰袍守卫者征召之后遇到的第一个队友。玩家在营地遇到的第一个任务就是找去寻找阿利斯特。在赤崖他会向主角坦言，其实他是前国王的私生子，也就是一个具有王位继承权的王子，这让主角很是震惊。在游戏的结局，玩家可以选择让阿利斯特成为国王。从他的性格上看，其实阿利斯特一直是一个逃避现实且有些懦弱的人，但是因为跟随玩家冒险并且和枯潮对抗，阿利斯特逐渐成长了起来。最后他已经战胜了自己的性格，学会勇敢的担当，并且愿意牺牲自己去杀死大恶魔。

登榜感言：“兄弟姐妹们加入我们吧。在我们警惕着的

阴影里，在我们永不放弃的职责里。如果你消逝了，须知你的牺牲不会被遗忘，在那一天我们也定会加入你。”

No.7 古朗特（Grunt）

这个角色出自BioWare在2010年发售的角色扮演兼动作射击游戏《质量效应2》（如今为游戏分类是个力气活）。古朗特是一位年轻的克罗根人（Krogan），相信一切都可以通过战斗获得。他本是一次基因实验的产物，被军阀Okeer在培养槽中制造出来，融合了克罗根人最优秀的基因，并继承了克罗根人一贯的狂暴、好战、粗鲁的个性，后期的队友任务需要玩家带上他回到他的母星Tuchanka经过一个试炼，才能让他获得平静。把古朗特列为第7是因为他强大的作战实力，对主角的绝对忠诚，面对危险时的大无畏精神。

登榜感言：“我是纯粹的克罗根人，你应该感到敬畏！”

No.6 达斯·瑞文（Darth Revan）

出自BioWare于2003年发售的角色扮演游戏《星球大战——旧共和国武士》，瑞文和他的徒弟达斯·马拉克（Darth Malak）同为西斯黑暗大君，是共和国和绝地武士的敌人。玩家在游戏开始就得知瑞文被马拉克背叛下落不明。游戏的最后，惊人的真相才被揭开，原来玩家就是那个叱咤风云的瑞文，被马拉克袭击后暂时失忆。通过游戏的进程，玩家也会知道，瑞文其实并不是真正的西斯，他认为共和国太过软弱，绝地武士和共和国军队都无法对抗真正的西斯人的威胁，所以他才借助原力的黑暗面发动战争。作为同时掌握了原力光明面和黑暗面的原力大师，瑞文的面具后是一张坚毅、果敢的面孔，在乱世中坚持自己的信念并勇于和自己的过去对抗，改正了自己亲手犯下的错误，这需要多么大的勇气，硬汉榜第6位实至名归。

登榜感言：“我是谁并不重要，我带来的信息才最重要。”

No.5 凯东·费尔康（Keldorn Firecam）

此人物出自BioWare的名作《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》。作为一名守序善良的圣武士，凯东一直致力于在安姆打击邪恶。但是外在的邪恶有时候容易打败，而内心的邪恶则需要更大的勇气。在常年的致力于打击邪恶的情况下，凯东的妻子有了外遇，作为一个男人和一名圣骑士，凯东面临着艰难的抉择：复仇还是接受公正的审判，而后者则有可能让自己的妻子永远被关在监狱中。凯东最后做出了正确的选



（左上图）斯特恩所属种族的形象在2代中发生了很大变化，但是斯特恩本人的形象却早已深入人心。
（右上图）不知道这张萌版的斯特恩会让玩家有什么感觉
（右中图）阿利斯特的成长之路就是游戏的主线，一个男人的责任感的培养是很重要的。
（右下图）Grunt虽然不能算是个男“人”，但是他的粗鲁之下也有着一颗硬汉的心





阿祖的性格塑造的很像林冲，忍辱负重却又侠肝义胆。





择，做出了一个圣骑士应当作出的选择。

在他60岁那年冬天，凯东和5名骑士坚守一条战略通道直到安姆的主力部队抵达。那天他胜利了，但是伤得很重，这位年迈的圣武士倒在了战场上。他的骑士们看见托姆之手从天而降，而当这只手离开时，凯东也消失了。从那天起，凯东的坚毅灵魂便如影随形地守护在忠诚之神的身边。

作为一名圣骑士，满身的伤痕足以说明他是条硬汉，而敢于在亲情和公理之间做出正确的选择，则更说明他的伟大。

登榜感言：“你必将过着坚苦的生活，吾友……战争与烦恼总是压迫著你，但这不会发生在圣殿。”

No.4 沙洛佛克（Sarevok）

沙洛佛克在“博德之门”前两作及其资料片《巴尔的王座》中均有出场，他是《博德之门》的最终Boss，也是主角的哥哥，同样是邪神巴尔的后裔。

作为巴尔的后裔，他比主角更先发觉自己的血统，并且希望阴谋掀起一张战争然后通过大量的杀戮来证明自己配得上邪神的身份，以达到封神的目的。他在游戏初始便杀害了主角的养父，并且一路上派人追杀主角，最后在博德之门城的地下宫殿被主角杀死。“巴尔的王座”中，沙洛佛克被主角复活成为了主角的队友，跟随主角一起战斗并且忠心耿耿。不过他注定是一个悲剧人物，虽然作为拥有强大战斗力战士的他也不缺乏谋略，但是天算不如人算，最后终究还是失败了。但是在资料片中，他会请求主角用一部分灵魂复活他，并愿意用他学到的知识来帮助主角，

能够勇于帮助杀死过自己的对手，这是一个硬汉的标准，沙洛佛克虽然邪恶但是他对于命运的选择绝不逃避的态度让他赢得了硬汉榜第4的位置。

登榜感言：“很好，那么我，沙洛佛克，对我母亲的骨灰起誓，也对我的死神父亲起誓，我以复仇为名，以苦涩的胆汁为血，我发誓在我有生之年，绝不会背叛你！”

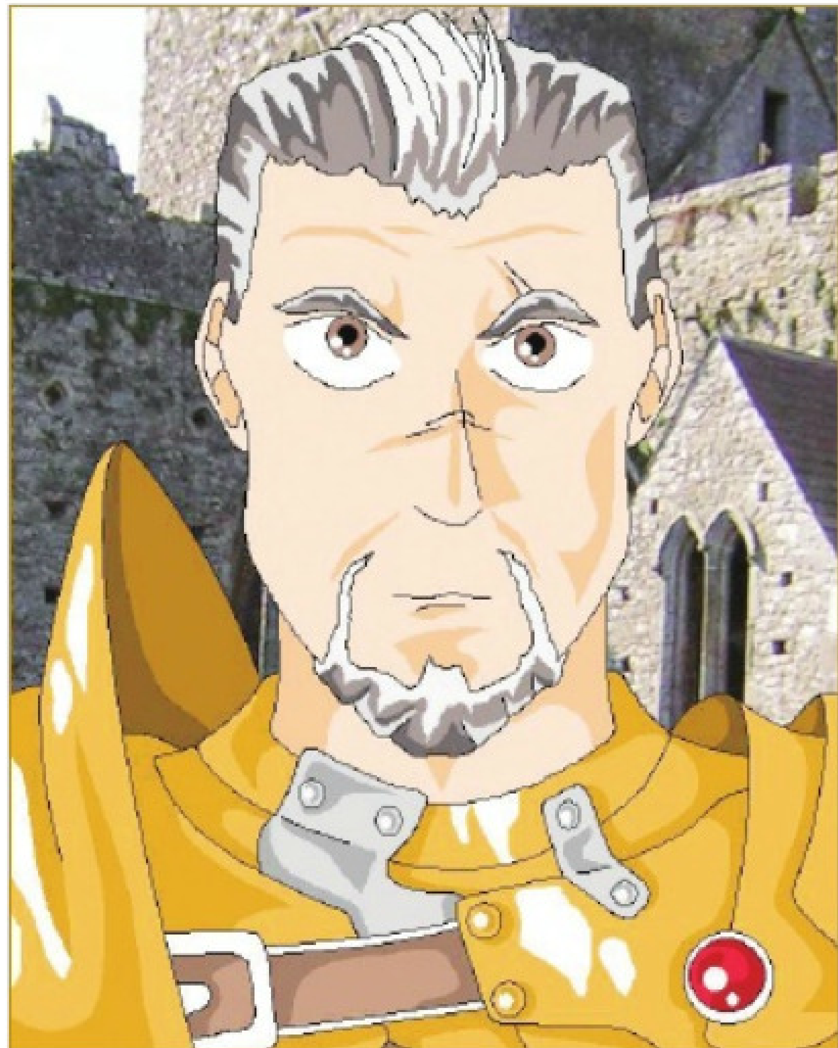
No.3 纳什尔·阿拉冈达（Nasher Alagondar）

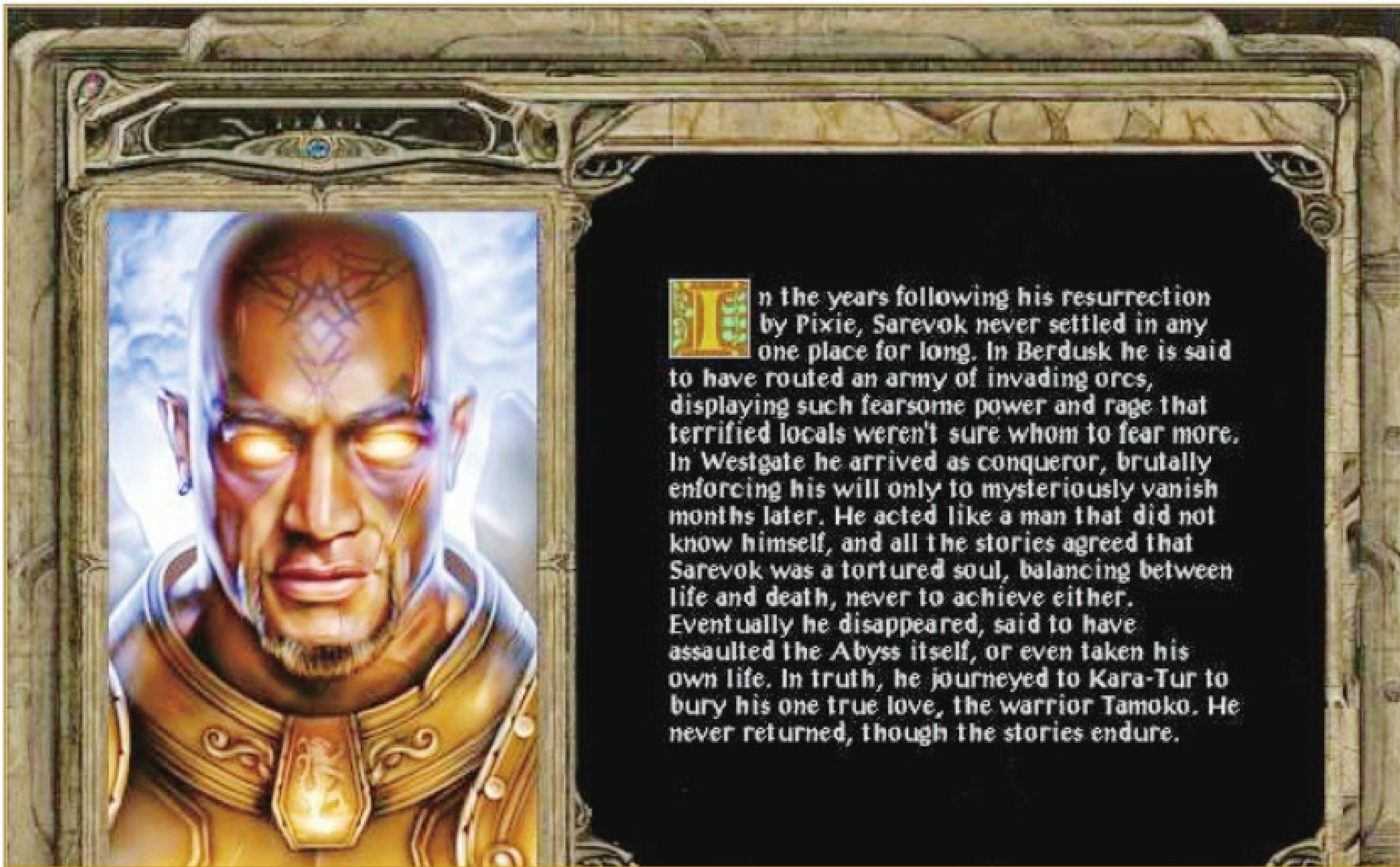
出自2000年的3D角色扮演游戏《无冬之夜》。在游戏开始，无冬城遭受了史无前例的瘟疫，作为无冬城领主的纳什尔临危不惧的带领骑士们和瘟疫作斗争。纳什尔领主的塑造是BioWare的一个神来之笔，虽然他并不是游戏中的关键人物，但是他的种种决定，包括吊死本来无罪的范思克都让他的形象丰满了起来。从纳什尔领主身上所体现的是，一个领主也许经常会做出违背良心的错误决定，即使这个决定有

（左上图）凯东的3D版，他也许不是一个好丈夫，但绝对是一个合格的圣骑士
（左下图）日式风格的凯东大叔还真是有一些萌。
（右上图）瑞文已经进入了“星球大战”系列正史，他的面具后的真面目到底是什么呢？
（右下图）沙洛佛克的结局也堪称史诗，他的一生前半生在犯罪，后半生在赎罪









益于人民。但是并不是每一个人都会勇敢到做出这些决定，毕竟与自己良心作斗争的痛苦不是普通人能够承受的。

登榜感言： “所有的神和他们的母亲啊，我是多么愚蠢当初才会在盖有陆斯坎印章的文件上签字呀！”

No.2 明斯克（Minsc）

同样出自于“博德之门”系列，这位游侠从初代一直到“巴尔的王座”都有出场。他的脑袋遭受过重创，这也直接导致他的智商和智慧大幅度下降了。于是他来到了那西凯寻求帮助，玩家可以选择此时帮助他。从此之后，明斯克就成为了玩家一路上最可靠的伙伴和战士，他那句经典的“打他的眼睛！布布！”也是《博德之门》游戏中最经典的台词之一。

之所以明斯克能排到硬汉榜第2位，主要是因为他智商下降之后，对危险毫不在意，每次打架都冲在最前面的缘故……

好吧，上面是一句玩笑，其实主要是因为在BioWare的游戏里，明斯克的形象深入人心，几乎是“博德之门”系列的代名词。他的忠诚、勇敢、正义都让玩家深深记住了这个头上有迷彩的光头大汉和他的双手剑。

当然，布布也给他的排名帮了不少忙，不是吗？

登榜感言： “艾黎，明斯克与小布将会保卫你的街道！你将会因为想过街而过街，而不是因为害怕！”

No.1 薛帕德（Shepard）

这位被玩家亲切称为“斜坡”的薛帕德出自2007年的《质量效应》，并且成为该系列三部曲的唯一主角（不过我们很快会在新作中看到女性版的薛帕德了，至于她能否有出彩表现，就让我们拭目以待了）。按照官方设定封面图，薛帕德为一名人类寸头男性，是神堡幽灵中第一位人类成员。薛帕德堪称BioWare的各个主角和NPC中最强大的一位，只身对抗整个宇宙中最强大的敌对势力仍然谈笑风生，排名首位毫不为过。在《质量效应》里，他在宇宙中四处奔波，目的就是打败萨伦。而在《质量效应2》开始阶段从飞船上堕入太空，变成了“插着一堆管子的烂肉”后仍能顽强复生并且继续战斗，这种硬汉确实史无前例。

薛帕德具备一名优秀指挥官的所有特质：勇敢、智慧、冷静、果断，并且战斗的时候永远冲在最前面，面对“收集者”这样星球级别的对手仍旧大无畏地前行，排在第一名实至名归！

登榜感言： “我只是差一点死了，自己去检查政府资料！”



（左下图）明斯克也有自己的3D版，他的宇宙无敌大仓鼠呢？
（右上图）薛帕德的冒险即将结束，但是他铁肩担道义的精神却长存。
（右中图）独自一人的纳什尔领主，坚毅的男人
（右下图）明斯克和艾黎，玩家最中意的两个BioWare人物。









大众软件旬刊
2011年10月中 总第382期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治
朱飞 马骥 范锴 罗玄 黄利东
本期责编黄利东
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

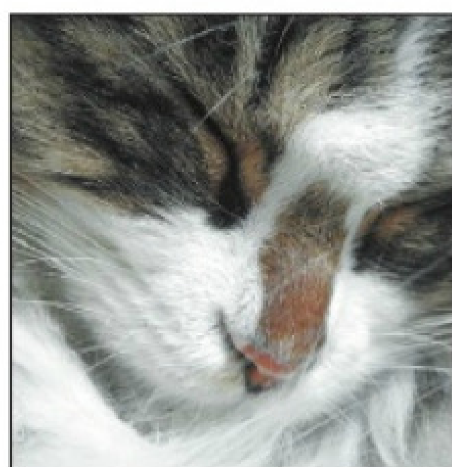
广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电话010-88135604、88135623
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2011年10月8日
定价人民币10.00元

我要“暗黑3”



这个月游戏业内最火爆的新闻莫过于《暗黑破坏神Ⅲ》的Beta测试了，由于账号实在有限，我也没能抢到测试号。眼看等了这么多年的游戏现在就躺在硬盘里了，实在不甘心，不由得想起了无所不能的淘宝。遥想当年《天堂Ⅱ》内测，一个激活码网上能随便炒到2000，后来《永恒之塔》内测，打开淘宝输入“永恒之塔 激活码”也能找到满屏的“500元一个码不还价”，“暗黑3”的名气比这两款游戏大多了，怎么也能找到好几十页吧！

然而，当我输入“暗黑3 Beta”这个关键词进行搜索时，仅有的3条结果不由得让我傻了眼，居然都是标价不到10元的“暗黑3”Beta客户端，还支持一键安装。欺负我们看不懂洋文么……

于是，我只好放弃了用人民币购买内测号的打算。想想这期我做第一次做责编，责任重大，游戏这东西，还是等工作结束后再好好享受吧。希望到时候某位大大可以借我一个公车号玩玩。

什么，第一次做责编？哈，你已经发现我是新来的小编了吧。我专门负责专题，这可真是个力气活啊，希望这次的“英雄无敌”专题和“Roguelike”专题能让你喜欢……

欢迎登录重新开张的软盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）以及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动！

Oracle
demonoracle@popsoft.com.cn

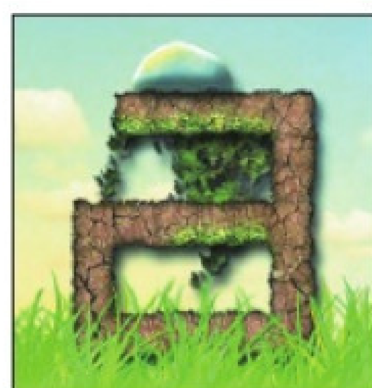
下面是“责编大家谈”环节……



开始被称为“罐头”的
梅林粉杖
这个月最常见的一句话是：“您有D3的号么？”



神马都是……
浮云
自从玩了一个叫做《泰拉瑞亚》的挖洞游戏之后，我就产生了一个邪恶的念头……



也在玩《泰拉瑞亚》的
蓝星
谁把我家炸了？！我辛苦修好的房子，还有房客……



爱上冷笑话精选的
小白
看了一圈各种所谓的“Ultrabook”，定价要么和Macbook Air差不多，要么更贵一些，真不知厂商是怎么了。

NEXT ISSUE

下期精彩

现代战争3

《现代战争2》中，Price大叔被关在俄罗斯境内的一个城堡中，后被Soap和Roach等人救出，成为141任务部队的队长。他和Soap一起成为通缉犯，还杀了5年前进攻Al-Asad的USMC司令Shepherd将军。现在官方公布的原画中似乎又闪耀着Price队长的身影，而有另外线索显示，Ghost很可能也还活着。这玩的到底是哪一出？



www.popsoft.com.cn

（2011）京新出报刊增准字第（115）号

大众软件®

2011 增刊





随刊附赠《古剑奇谭》现金优惠卡一张，面值10元，凭此卡购买《古剑奇谭》激活码价格直降10元！

双劍合璧

《大众软件》2011增刊
"双剑合璧"高级典藏点评版攻略全书
超值定价29.8元，现已上市！

大软原创之《古剑奇谭》+《仙剑奇侠传五》完全点评攻略
内容重新润色编写，新增全程"评说"
既有欢乐吐槽，也有严肃点评，让你重新感受"双剑"世界

赠送《古剑奇谭》完整特别收藏版安装DVD光盘×3
包含《古剑奇谭》正篇+海底风情包+千古剑灵篇+天墉旧事篇+波岸浮灯篇+醉梦江湖篇以及桃花幻梦篇（第二结局）

赠送《仙剑奇侠传五》完整特别收藏版安装DVD光盘×1

打造画册+攻略+点评+双剑游戏的收藏宝典！
超精美铜版纸印刷，内含高精度未公开之人设原画，国产经典一网打尽！



4 DVD 随增刊附赠 非卖品

邮发代号：082－726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007－0060 CN11－3751/TN